Le prozine consacré à Hawkmoon - Numéro 4

Lance-Feu



Perse

Guildes Marchandes

Voyages

Lance-Feu - Voyages et Découvertes

Edito

Ah, l'air du Grand Large !

Si un concept doit être au centre de la plupart des JdR c'est bien celui du voyage et de l'aventure. Ajoutez-y une touche de commerce et vous obtiendrez le délicieux cocktail que nous vous proposons dans cet opus de Lance-Feu. Que son « apériodisme » ne vous déçoive pas, nous en sommes déjà au quatrième numéro !

Au niveau background, vous ne serez pas déçu, nous l'espérons, par une description détaillée de Regsburg, la capitale du Bayern en Germanie et un regard nouveau posé sur Parye…

Mais surtout : prenez votre chameau à deux mains et partez découvrir les trésors de la Perse avec un superbe et détaillé background écrit par Bertrand Bry, suivit d'un excellent scénario de Thomas « Akhilleus ».

Les guildes marchandes constituent une source d'aventures et de « contrats » pour les personnages largement sous-estimée, l'article détaillé que nous propose Guillaume saura étoffer le sujet et vous donner de nouvelles idées.

Et puis n'oublions pas les nouvelles créatures extraordinaires que vos aventuriers vont pouvoir découvrir, ni les quelques PNJ que l'on espère assez intéressants pour vous fournir de nombreuses pistes de scénarios.

Bref : des pages et des pages de JEU et de ROLE pour continuer à faire vivre Hawkmoon et son univers rôlistique !

Enfin, je terminerai cet édito en vous annonçant que ma contribution personnelle à Hawkmoon va se terminer. En effet, après des années de (j'ose espérer) bons et loyaux services, de nouvelles responsabilités familiales et professionnelles m'ont fait prendre ce choix difficile. Je laisse donc les rennes de Lance-Feu et de la Mailing List HNE à Christophe « Zaoutir » Deneux, un fin connaisseur du Tragique Millénaire en particulier et du JdR en général. Pour ne rien vous cacher, c'est déjà lui qui est notre véritable « coordinateur éditorial » et notre relecteur le plus efficace ! Bonne chance à lui et bon vent à vous toutes et tous !

L'ex-rédacteur en chef

EDITO

LANCE-FEU N°4. Périodique électronique. Publié sous le label AJN : Atelier du Joyau Noir.
Couverture : Nelyhann
Rédacteur en chef : Vincent « Comte Airain » Zimmermann.
Directeur de publication : Vincent « Comte Airain » Zimmermann.
Illustrations intérieures : Guillaume Levacher, Olivier « Akae » Sanfilippo, Alain Gassner.
Rédacteurs : Akhilleus, Vincent Zimmermann, Guillaume Levacher, David Hodent, Christophe « Zaoutir » Deneux, Bertrand Bry
Relectures : Christophe « Zaoutir » Deneux.
Mise en page : Eric Dubourg, d'après le gabarit d'Akhilleus
Dépôt Légal à parution.

PDF et Mentions Légales

Accord & Licence d'utilisation

SOMMAIRE

L Lance-Feu

Numéro 4
Première édition
Octobre 2010

Un interrogatoire de Vincent Zimmermann, alias « Comte Airain » ou « Sabbak » par Christophe « Zaoutir » Deneux

Dans les geôles des Crânes

Cette rubrique « dans les Geôles des Crânes » Cette rubrique « Dans les Geôles des Crânes » présente quelques interviews réalisées de-ci de-là et concernant les personnalités qui ont « fait » Hawkmoon dans sa version francophone. Aujourd'hui, place au responsable de la gamme !

■ Bonjour Vincent, je commence par une question bête, ce n'est pas dur d'être Suisse et de gérer la gamme Hawkmoon en France, voire de se rendre dans les salons/conventions ?

Si c'est dur d'être Suisse ? (rires) Pas du tout! Alors, certes, c'est pas toujours facile de se déplacer en conventions, que se soit en France ou ailleurs, mais tous les TGV au départ de Lausanne mènent à Paris alors... (rires)

Plus sérieusement j'essaie d'être présent sur au moins un événement par année. C'est toujours sympa de revoir les vieux potes de France et de Navarre.

En ce qui concerne l'aspect «gestion de la gamme», il faut savoir que d'une part c'est un boulot totalement bénévole que je fais à mes (de plus en plus) rares heures perdues et que d'autre part internet est un fantastique moyen d'abolir les distances (et les accents!). En fait, si je suis le «gardien du temple» en charge, adoubé en son temps par *Olivier Saraja* à qui je rend ici hommage pour son fantastique boulot, je dois dire que *Hawkmoon* survit avant tout grâce aux fans qui sont toujours présents et grâce à vous, l'équipe derrière *Lance-Feu*! Je n'en suis qu'un élément de la machine, et certainement pas celui qui y consacre le plus d'énergie...

■ Redevenons sérieux. Parle-nous un peu de ta vie et de ton parcours avant de devenir auteur?

Pour ceux que cela intéresse, je vous renvoie à ma bio sur le GROG...

Sinon et bien... je suis biologiste de formation et enseignant de profession. Un métier que j'adore et qui est particulièrement valorisant, du moins dans le contexte où j'enseigne. Au niveau rôlistique je joue depuis, pffou, disons le milieu des années 80 (huitante comme on dit chez nous!). Même si j'ai tâté de temps à autre à des jeux de plateau ou des jeux de cartes, je suis resté avant toute chose un rôliste!

■ Quel a été le déclic qui t'a lancé dans le JDR et a quels jeux jouais-tu a l'époque ?

En fait, il y a eu plusieurs déclics. D'une manière générale les univers imaginaires m'ont toujours fascinés. Déjà tout gamin, je prenais un pied géant à mener mes petits camarades dans des expéditions imaginaires incroyables autour de l'immeuble de mon enfance...

Et puis sont venus les «livres dont on est le héros» et une courte BD dans un vieux magazine de Tintin illustrant une partie de JdR. A la même époque, ma première partie fut un *Empire Galactique*, organisé par un club local au Musée du Jeu du château de La Tour-de-Peilz, au bord du lac Léman (et non pas lac de Genève SVP!). (rires)

■ Tu as bossé comme auteur pour Oriflam, comment cela s'est-il passé ? Une rencontre en particulier ? Cela a changé quelque chose pour toi ?

Par le biais d'internet j'ai rencontré *Olivier Saraja* qui m'a mis le pied à l'étrier. En fait mon premier mail exprimait ma déception par rapport au scénario du livre de base de *Hawkmoon Nouvelle Edition* (HNE) que je critiquais sans concession! Olivier a eu la magnanimité de me dire: «Tu pense pouvoir faire mieux? Alors vas-y!» Et c'est comme cela que j'ai écrit mes premières lignes dans «*Fils de Granbretanne*»...
Dans la foulée, le chat sur IRC a permis à quelques fans (dont Olivier mais aussi *Bertrand Bry*, créateur de *Post Mortem*, et *Guy Molinas* qui a participé à quelques suppléments, puis plus tard *Eric Nieudan*) d'échanger leurs idées et de mieux se connaître. Rapidement, nous avons voulu passer du virtuel au réel : en 1999 nous organisions notre première «rencontre de la SWOS-team» chez *Bertrand Lacotte* à Avignon. Il y eu plusieurs «éditions» de ces rencontres aux quatre coins de la France (Paris, Toulouse, Ajaccio et... en Suisse bien sûr!). Je garde un souvenir lumineux de ces rencontres annuelles au cours desquelles de vraies amitiés sont nées qui perdurent encore aujourd'hui!

■ Avant l' « Atlas Germanique » quel est ton premier travail publié ?
Le scénario «*le Piégeur d'Ames*» (et quelques broutilles de plus) pour «*Fils de Granbretanne*».

■ Pour l' « Atlas Germanique », combien de temps cela a-t-il pris pour l'écriture et comment as-tu procédé ?
Je n'ai pas compté! Un temps énorme en tous cas car je ne suis pas toujours très efficace dans l'écriture... J'ai besoin de conditions optimales (c'est à dire pouvoir être devant mon écran durant des heures sans manger ni dormir) pour me plonger réellement dans l'écriture. Cela va sans dire que la vie familiale rend la chose difficile! Ma copine (devenue ma femme depuis lors) s'est montrée particulièrement compréhensive à l'époque. Je l'en remercie du fond du coeur!
Concernant l'*Atlas Germanique*, une grosse partie du travail a été de relire les romans et TOUS ce qui avait été écrit sur le sujet avant cela afin de produire une synthèse cohérente! Pas toujours facile de marier le *Moorcock* des romans avec le *Tristan Lhomme* des scénars et articles de *Casus Belli* ou *Tatou*!

■ Quel regard portes-tu sur ce supplément ?
J'en suis assez fier. J'estime avoir réussi cette synthèse difficile tout en apportant ma vision cohérente de la Germanie du Tragique Millénaire. Bien sûr, il y a des tonnes de points que j'aurais aimé développer plus avant (comme par exemple Reichmünster ou les Cités Rhénanes, sans compter la Sweiss bien sûr) mais la place était comptée...

■ D'où te vient cette facilité d'écriture accrocheuse qui donne envie de te lire et de jouer à Hawkmoon ?
C'est sympa de dire cela mais crois-moi, cela n'a rien de facile! Je ne sais pas trop comment m'analyser à ce niveau mais disons que j'apprécie particulièrement des images, des PNJ ou des situations «chocs». C'est également ma manière de maîtriser: je ne suis pas toujours à l'aise avec des intrigues à tiroir et des règles complexes à gérer, mais je pense que je me débrouille bien avec des scènes hautes en couleur à décrire, si possible pleines d'action, de tension et/ou de fureur!

■ Quelles sont les relations que tu entretenais/entretiens encore avec Oriflam ?
Des relations très cordiales. *Oriflam* m'a donné ma chance et une grande liberté d'expression. J'apprécie *Christophe Begey*, son patron, qui s'est toujours battu pour faire vivre la société. Alors évidemment, *Oriflam* a traversé des périodes difficiles financièrement parlant et cela n'a pas toujours abouti à de bonnes relations avec certains auteurs...

Mais en ce qui me concerne, comme je ne vis pas et n'ai jamais vécu du JdR (!!!) je peux me montrer compréhensif.

■ Au niveau de tes goûts personnels dans l'ancienne et la nouvelle gamme Hawkmoon quels sont tes suppléments préférés ?

On va faire bateau... Toutes gammes confondues : «*La France*» évidemment! J'ai bien accroché également au supplément «*Les Portes du Paradis*» et notamment à la campagne éponyme permettant de côtoyer le marquis de Pesht. Même si je l'ai passablement remaniée (pour la rendre plus «internationale», mes joueurs ayant fini au sommet de l'Himalaya en lieu et place des Pyrénées), son «squelette» était fort sympathique.

Dans la nouvelle gamme, le recueil du «*Seigneur des Sans-Masques*» propose des scénarios excellents! Et même si je ne partage pas toujours la vision d'*Olivier Durand*, je dois dire qu'il a fait un superbe boulot sur *les Royaumes de l'Est.*

■ Apres le départ d'Olivier Saraja, tu lui a succédé en tant que Responsable de la gamme Hawkmoon, comment cela s'est-il passé et comment gère-ton un gamme devenue « morte » ?

On compte sur des fans de qualité, comme vous à *Lance-Feu*, et on laisse venir... (rires). Blagues à part, comme je l'ai dis, j'ai de moins en moins de temps à consacrer à Hawkmoon. Mon travail consiste avant tout à entretenir la flamme.

■ Tu es également le directeur de publication du zine Lance-Feu, comment cela a-t-il débuté, comment préparez-vous un numéro et quel est son avenir?

«Directeur de publication» ça fait bien, hein? Dans les faits mon rôle n'est pas très différent de n'importe quel auteur. «Caution morale» est peut-être le terme qui conviendrait le mieux car les auteurs/maquettistes/illustrateurs se débrouillent très bien sans moi! Je ne sais plus trop comment cela a commencé, mais je crois me souvenir que le forum *Oriflam* de l'époque a servi de tremplin à ce modeste e-zine. L'avenir de *Lance-Feu* est incertain comme pour toute publication «by the fans, for the fans»... j'espère que nous sortirons encore quelques numéros. Personnellement cela fait pas mal de temps que je songe gentiment à passer la main.

■ De nouveaux suppléments sortiront-ils pour la gamme HNE et sous quelle forme? L'Italia, le Moyen Orient, l'Asiacommunista, une campagne (Mare Nostrum) peut être ?

L'Italia (sur laquelle je n'ai pratiquement rien écrit) est un beau bébé qui mériterait de sortir sous une forme ou une autre. Sans fausse modestie, c'est largement digne de l' «*Atlas Germanique*»! (rires)

Quand à la campagne «*Mare Nostrum*», c'est le nom de code que nous avions donné, *Bertrand Bry* et moi-même, à une fantastique campagne tout autour de la Mer du Milieu, pleine de rebondissements, de «chasse au trésor», d'intrigues multiples et de PNJ hauts en couleurs. En fait, il était prévu d'en faire la meilleure campagne de tous les temps pour *Hawkmoon*! (rires)

Malheureusement la gamme a été stoppée avant que le développement de notre bébé devienne sérieux...

■ Avec les nouvelles versions du Champion Eternel (Hawkmoon et Elric) chez Mongoose des projets se dessinent? Peut on parler d'un renouveau en France pour la gamme Hawkmoon ?

Je suis particulièrement content de voir que *Mongoose* a sortis une nouvelle édition anglo-saxonne de *Hawkmoon*, même si je ne me fais aucune illusion sur le suivi, que je parie modeste, d'une gamme «spin-off» de *RuneQuest*. Mais comme les elfes de Mr. Tolkien, mon temps sur Hawkmoon touche à sa fin...

Mon successeur, s'il y en a un un jour, pourra peut-être répondre à cette question.

■ Comment maintenant concilie-tu ta nouvelle vie de famille avec le JDR ?

La naissance de ma fille a bien évidemment relégué les JdR un cran en arrière mais j'essaie de jouer de temps en temps avec notre groupe de joueurs dont certains sont des amis de 20 ans!

■ Quels sont tes jeux préférés en dehors de Hawkmoon ?

Ma ludothèque déborde de jeux géniaux auxquels j'ai trop peu (voir pas du tout) joué...

Mais je suis un grand fan de *Warhammer*, ancienne comme nouvelle version. Le fait que se soient des Anglais qui l'ont développé n'est certainement pas étranger à l'atmosphère inimitable qui s'en dégage.

Notre MJ d'*Elric* a réussi le tour de force de monter une campagne exceptionnelle en mixant une bonne partie des suppléments «*Stormbringer*» et «*Elric*». Cette campagne dure depuis des années et Sabbak en est l'un des personnages emblématiques. J'adore ce jeu!

Empire Galactique conserve une place dans mon coeur et l'on y joue encore occasionnellement.

Sinon, *Blue Planet* est à mon sens le meilleur JdR de S.-F. jamais conçu. C'est un bijou que je recommande à tous les fans de «hard science» et à tous ceux qui en ont marre du fantastique classique.

■ Tu as collaboré à d'autres JdR notamment la version française de Loup Solitaire, peux-tu nous en dire quelques mots ?

Mes premiers pas dans la traduction...

Une super équipe, digne d'un éditeur professionnel, est derrière *le Grimoire* et donc la VF de *Loup Solitaire*. Ce jeu est d'une part un JdR «D20» (on aime ou on aime pas, moi j'accroche moyennement) et d'autre part une véritable encyclopédie du monde de Magnamund qui servit de background à l'une des meilleures série de «Livre dont vous êtes le héros». Il y a une part de nostalgie là dedans mais j'ADORE encore les aventures de Loup Solitaire!

■ Joues-tu encore maintenant, des projets rôlistiques ?

Les parties deviennent malheureusement plus occasionnelles car il est difficile de concilier les agendas de tous les membres de notre groupe de joueurs, mais on s'accroche!

Quand aux projets rôlistiques, il y en a plein mon disque dur... mais rien ne se fera de sitôt, place aux jeunes!

Un grand merci à Vincent pour cette interview et qu'il profite bien de sa petite famille !

La présentation d'une contrée lointaine par Bertrand Bry (surtout) aidé (un peu) par Vincent Zimmermann.

La Perse, Connaissance et Ruines

Partez à la découverte de ce pays majeur du Proche-Orient à l'époque de Hawkmoon. Sous le sable de ses déserts dorment des merveilles fabuleuses mais sous les rochers de ses vallées arides sont tapis d'innombrables dangers !

La Perse en bref

Dirigeant : Le titre du dirigeant change souvent, mais la Perse demeure une monarchie. Durant les années 5290, deux personnes occupent successivement le trône : **l'Emir-Roi Huksam** et **la Reine Frawbra**.

Population :
- 400'000 Persans sous l'autorité centrale
- 100'000 Persans sous l'autorité des seigneurs de guerre
- 30'000 Barbares des Brumes
- 50'000 Ir-Akhans
- 60'000 Mutants

Principaux cours d'eau : Le Tigr et L'Euphrate (appelée « Ouphra » en persan)

Principaux reliefs : Monts Zarros, Monts Roméyans

Production : tapis, armes, objets d'arts, métaux précieux

HISTOIRE

Le Tragique Millénaire (2???-3248)

Suite à la désastreuse politique d'exploitation des ressources pétrolières régénérées par les ingénieurs arabiens, le Moyen-Orient fut pris à son tour dans la spirale de feu et de phosphore du Tragique Millénaire. Les Etats qui, alors, composaient la Perse tentaient de s'isoler depuis le début du conflit. Ils ne négociaient qu'avec les arabiens pour obtenir une part de la manne du pétrole régénéré tout en évitant le flux de réfugiés afrikains fuyant leur continent, déjà proclamé « zone pacifiée ». Les arabiens gardèrent rancune de cette politique et prirent discrètement part à la destruction de plusieurs sites stratégiques persans dans la confusion générale… Ces événements passés, les archives arabiennes ne mentionnent plus la Perse.

L'empire perdu de Sahyan

Certains érudits prétendent que la Perse fut le berceau d'un empire florissant durant le Tragique Millénaire : l'empire Sahyan. Il existerait quelques traces des sahyans dans une vallée peu accessible de Perse orientale, mais les sorciers perses se perdent en conjectures sur la datation de ses maigres preuves. En effet, les reliques trouvées sont d'une étrangeté telle que leur lien avec l'humanité reste à prouver.

Hors la Brume (3248 – 3418)

En 3248, Haysan Al-Burhaï, chef d'une tribu nomade dont le territoire jouxtait la Mer de Brume, rallia les tribus et entama l'unification de la Perse. Il fonda l'Empire Nomade de Perse, dont la capitale – Burhaï – était intégralement démontable et transportable sur chariots. L'Empire Nomade de Perse

connu une période de trouble à la mort de son fondateur, mais Issoum Hashin fini par s'emparer du pouvoir en faisant assassiner tous les autres prétendants au pouvoir la même nuit (3268). Il instaura un état autoritaire, phallocratique et cruel qui fait de lui, encore aujourd'hui, le croque-mitaine des enfants persans. Les femmes furent rabaissées au rang d'animaux de compagnie et le moindre écart au mode de vie persan se voyait sanctionné sans retenue. Cependant la politique de Hashin s'adoucit après sa mort (3283) et assura le maintient de l'Empire. L'expansion se poursuivit sur des décennies puis des siècles à un rythme extrêmement lent du fait du relief montagneux de la région. En 3418, la capitale mouvante s'arrêta définitivement à Hamadan dont les ruines révélèrent de nombreux secrets anciens…

Apogée et Guerres Ir'Akhanes (3418 – 3992).

La re-fondation d'Hamadan et l'exploitation des connaissances qui y étaient enfouies entraînèrent un chamboulement des mœurs persannes. Une partie de la population se sédentarisa aux abords des ruines les mieux conservées alors que l'autre partie continuait son existence nomade et revenait commercer dans les villes qui ne pouvaient subsister sans apports extérieurs. L'Empire ralenti son expansion de 3425 à 3612 pour laisser la transition se faire et intégrer les merveilles redécouvertes dans l'Empire. Les femmes retrouvèrent leur place dans la société et une république fut même proclamée entre 3598 et 3612, date à laquelle Maleph Al-Kijh s'autoproclama roi et raviva la flamme de l'expansion. En effet la plaine Ir-Akhane, à l'ouest, était riche et le monarque, assuré de la suprématie de son armée, comptait les annexer en quelques mois.



C'était sans prévoir la résistance farouche des Ir-Akhans qui menèrent une guérilla sur deux générations avant de capituler devant Bagdylone en 3666. Pour asseoir sa victoire le Roi Al-Kijh III fit raser la ville et exterminer les Ir-Akhans. La paix s'étendit alors sur la Perse qui s'assoupit sur sa prospérité et ne vit pas l'Arabie devenir l'incontestable puissance moyenne-orientale…

L'Empire des Merveilles (3992 – 4487)

La Perse devint, pacifiquement, un protectorat arabien en 3992, le roi El-Joran VIII désirant profiter des avances de la culture arabienne. Pourtant, les provinces occidentales du royaume ne le virent pas de cet œil et firent rapidement sécession. Elles ne passèrent sous domination arabienne qu'en 4000.

Ce fut une période de faste et de savoir, la Perse intégra la culture arabienne très rapidement et participa activement à l'essor de l'Empire des Merveilles dès sa proclamation en 4012.

Le Déclin (4487- 5290)

Suite à la lente désintégration de l'Empire des Merveilles le Padishah confia le destin de la Perse à son gendre, le Prince Muhamat Umathra. Celui-ci sut maintenir la Perse sur le chemin de la sagesse et de la connaissance, mais ses successeurs furent confrontés à des maux intérieurs qui rongeaient le pays depuis plus de quatre siècles : la montée en puissance de cultes anciens hostiles à toute forme de science et la dégénérescence des institutions qui morcelèrent le pays. Depuis 4800 l'autorité d'Hamadan ne s'étend plus sur tout le territoire. Les provinces orientales régressèrent petit à petit pour devenir la Marche des Brumes. Quant aux plaines Ir-Akhanes, elles firent sécession après la guerre civile de 5087. Depuis les seigneurs de guerres locaux se livrent à une lutte sans merci pour contrôler la plaine. Hamadan essaya plusieurs fois de soumettre ces terres rebelles, mais les seigneurs de guerre entretiennent une pléthore de sorciers avides de tester leurs engins de mort sur des êtres humains, et seule l'enclave minière de Kahark réintégra le giron persan en 5187. Depuis dix ans, les seigneurs de guerre subissent les assauts nocturnes des Ir-Akhans ressurgis du passé pour réclamer vengeance…

Aujourd'hui, malgré la valse permanente des monarques, seul le centre de la Perse est toujours inféodé à Hamadan. En 5290, c'est l'Emir-Roi Huksam qui dirige le pays, c'est un prince-marchand peu scrupuleux aimant l'ordre et la discipline qu'il maintient grâce à ses fidèles vizirs implantés dans chaque ville et à des mercenaires nombreux et aguerris.

Chronologie des années 5290

5291 : L'Emir-Roi Huksam développe une politique protectionniste en surtaxant toutes les importations du pays. Des émissaires marchands arabiens viennent protester et sont reconduits à la frontière.
5292 : La Guilde Marchande d'Arabie gèle le trafic entre la Perse et l'Arabie. L'Emir-Roi prétend que son pays n'a pas besoin de la Guilde et encourage la production interne des produits importés de la péninsule. Le marché noir s'organise.
5293 : Le désordre et le mécontentement se propagent dans tout le pays. Des incidents ont lieu à la frontière syrianne où plusieurs convois de marchandises clandestines sont incinérés avec leurs meneurs. Le Guilde envoie un ultimatum secret à l'Emir-Roi: s'il ne rouvre pas son marché avant la fin de l'année il sera exécuté. Huksam tient bon et renforce sa sécurité.
5294 : L'Emir-Roi évite plusieurs tentatives d'assassinat. Mais le peuple se soulève conduit par les artisans lésés par le blocus de la Guilde. L'anarchie gagne tout le pays. Le palais-forterresse d'Hamadan est assiégé mais résiste.
5295 : Prise du pouvoir de Frawbra le 7 mars. Elle est soutenue et armée par la Guilde Marchande d'Arabie. L'Emir-Roi et les sympathisants qui lui reste sont exécutés. Les frontières sont rouvertes. Le pays se réorganise.
5296 : Les Ir-Akhans contrôlent 50% de la plaine Ir-Akhane. Frawbra prend contact avec les seigneurs de guerre pour stopper la vague de mort qui menace la plaine. Aucun de ses émissaires ne revient.
5297 : Première année de calme et de prospérité depuis longtemps. Nahak (frère de la reine) reçoit les émissaires granbretons avec grand intérêt. Les Ir-Akhans sont battus par les soldats de Fadhir Œil-de-Souffre aidés par Halim Baha et ses hommes. Les seigneurs de guerre finissent par conclure une alliance contre l'envahisseur Ir-Akhan.
5298 : Nahak tente de prendre le pouvoir à sa sœur avec l'aide des loups de Méliadus. Hamadan est livrée aux envahisseurs par des complices qui ouvrent les portes. Alors que la défaite de la reine semble certaine, Hawkmoon intervient et change l'issue du conflit. Méliadus est laissé pour mort et Nahak meurt des mains de sa soeur. Frawbra lance une grande chasse aux sorcières visant à évincer les sympathisants de Nahak.
Quelques semaines plus tard, les ruines de Soryandum disparaissent mystérieusement.
5299 : Des troubles éclatent à Terhan. D'étranges phénomènes se produisent dans la ville. Les rumeurs vont bon train et parlent toutes de magie. Quelques jours plus tard, tout redevient normal. Le Visionnaire déclare que le monde est sur le point de changer alors que l'antique Culte de Romen-Yi entre dans une phase d'activité inexpliquée…
5300 : Des réfugiés commencent à affluer de la Marche des Brumes. Ils prétendent que le brouillard s'est mis en mouvement et que d'étranges guerriers en sont sortis pour soumettre la région. Il est probable que la Perse sera trop morcelée pour résister longtemps face aux Hordes du Soleil…

GÉOGRAPHIE

■ **Perse Orientale**. La Perse orientale est un plateau désertique où subsistent encore quelques clans belliqueux revenus au mode de vie de la fin du Tragique Millénaire. C'est un territoire où les ruines des cités de l'Age d'Or côtoient celles, plus récentes de cités persannes oubliées par l'Histoire. La Mer de Brume à l'Est, les monts Roméyans au nord – qui abritent une des deux seules forêts du pays – et le Golfe des Tourments au sud délimitent cette région.

■ **Perse Centrale.** La Perse centrale n'est guère plus hospitalière. Le plateau est coupé par les monts Zarros – dont les plus hauts sommets atteignent péniblement 1500 mètres - et parsemé de vallées encaissées mais fertiles. C'est là que l'ont trouve les centres urbains et culturels de la Perse. L'agriculture n'est présente qu'au abord des cités, dans des zones irriguées, et les récoltes nécessitent des soins constants et l'apport de techniques modernes.

■ **Perse Occidentale.** La Perse occidentale comprend la plaine Ir-Akhane et la frange nord du désert Nafud qui marque la frontière avec l'Arabie. La plaine Ir-Akhane reste globalement inculte même si l'eau y est plus abondante - grâce au Tigre (Tigr) et à l'Euphrate (Ouphra). Les sols sont encore marqués par le Tragique Millénaire et les récoltes ont tendance à muter. Seul la forêt de Yssein, au nord, contraste avec ce paysage à mi-chemin de la steppe et du marais. En contrepartie, les sous-sols de la plaine sont inépuisables en métaux de tous types qui font la richesse de la région.

Évènements perses

Événements communs

- Une caravane arabienne arrive en ville. Tous les marchands affluent. Les premiers arrivés seront les mieux servis.
- Une procession de zoastres parcoure la ville. Ils chantent des hymnes au feu autour de leur foyer mobile en invitant les passants à se joindre à eux.
- Une altercation éclate entre un marchand et un clerc de Romen-Yi. Le motif est la vente d'un objet technologique.
- Deux hommes s'affrontent en duel. La foule se masse pour observer le combat. Aucun pari ne sera pris car c'est un duel d'honneur.

Évènements rares

- Le pouvoir change de main après une nuit de combat dans le palais-forteresse d'Hamadan. Des mesures démagogiques sont aussitôt prises par le nouveau dirigeant afin de séduire la population.
- Les Ir-Akhans prennent une forteresse après une longue bataille. Aucun prisonnier ne sera fait…
- Une caravane marchande disparaît sans laisser de trace. On parle de sorciers, de mutants, de fantômes mais personne ne sait ce qui c'est réellement passé. Les marchands recrutent des mercenaires supplémentaires pour leur prochain convoi.

Évènements rarissimes

- Un clan de barbare de la Marche des Brumes a disparu. La rumeur dit qu'ils ont été dévorés par les nuages.
- Un étrange objet a été aperçu au-dessus de la ville la nuit dernière. Un sorcier a disparu avec toutes ses recherches. Les autorités sont sur les dents et quadrillent la cité. En vain.

CLIMAT

La Perse souffre d'un déficit d'eau perpétuel. Les précipitations ne dépassent pas 400mm par an. Les seules zones humides sont situées dans la plaine Ir-Akhane et aux abords de la mer Caspienne.

Les températures peuvent atteindre 55°C l'été et descendre jusqu'à -20°C l'hiver. Les nuits sont toujours froides quelle que soit la saison.

FAUNE ET FLORE

Les vallées persannes sont très nombreuses et on y trouve souvent un torrent. Aussi, c'est dans ces vallées que la vie s'est le plus développée. Ailleurs, la chaleur et le manque d'eau ne laissent survivre que de rares cactées, insectes et reptiles.

La vie dans les vallées s'exprime de manière plus hétérogène. On y trouve des arbres de petite taille, de nombreux oiseaux et des mammifères. Cependant, la Perse regorge d'espèces mutantes dont de nombreuses ne sont pas stabilisées et il n'est pas rare de croiser des difformités peu ragoûtantes…

Voici quelques espèces persannes réputées:

■ **Cèdre furtif** : Essence rare de la forêt Roméyane, ce cèdre est un cauchemar de bûcheron. Discernable d'un cèdre normal uniquement grâce aux reflets dorés de ses feuilles, le cèdre furtif dispose d'un moyen redoutablement efficace pour éviter ses prédateurs : il se téléporte quelques mètres plus loin dès qu'il perçoit un mouvement autour de lui. Le bois de cèdre furtif perd cette qualité à la mort de l'arbre mais reste pris de soubresauts quand il est approché. Certains artisans perses fabriquent des talismans qui, une fois que le bois ne réagit plus à la présence du porteur, avertissent de la présence d'êtres vivants dans un rayon de trois à cinq mètres. Une telle amulette coûte un minimum de 2000 souverains.

■ Le **Paon Vif-argent** : Cet animal est la fierté de la Perse et orne depuis des temps immémoriaux le drapeau de l'Empire. Mi-organique mi-métallique c'est un oiseau d'une beauté à couper le souffle. Son plumage est intégralement constitué d'argent et ornementé de cristaux colorés. Ses yeux sont d'un vert profond et son bec d'un noir bleuté. De plus, la chair de cet oiseau est délicieuse.

La chasse au paon vif-argent est très réglementée. Seuls trois Grands Chasseurs ont le droit de vendre quelques spécimens par an – morts ou vifs – de ce prestigieux volatile. Toute personne possédant un paon vif-argent non bagué par un des trois fournisseurs officiels sera exécutée dans les plus brefs délais ainsi que le braconnier responsable de la vente illégale.

Les Persans ne plaisantent pas avec le symbole de leur nation.

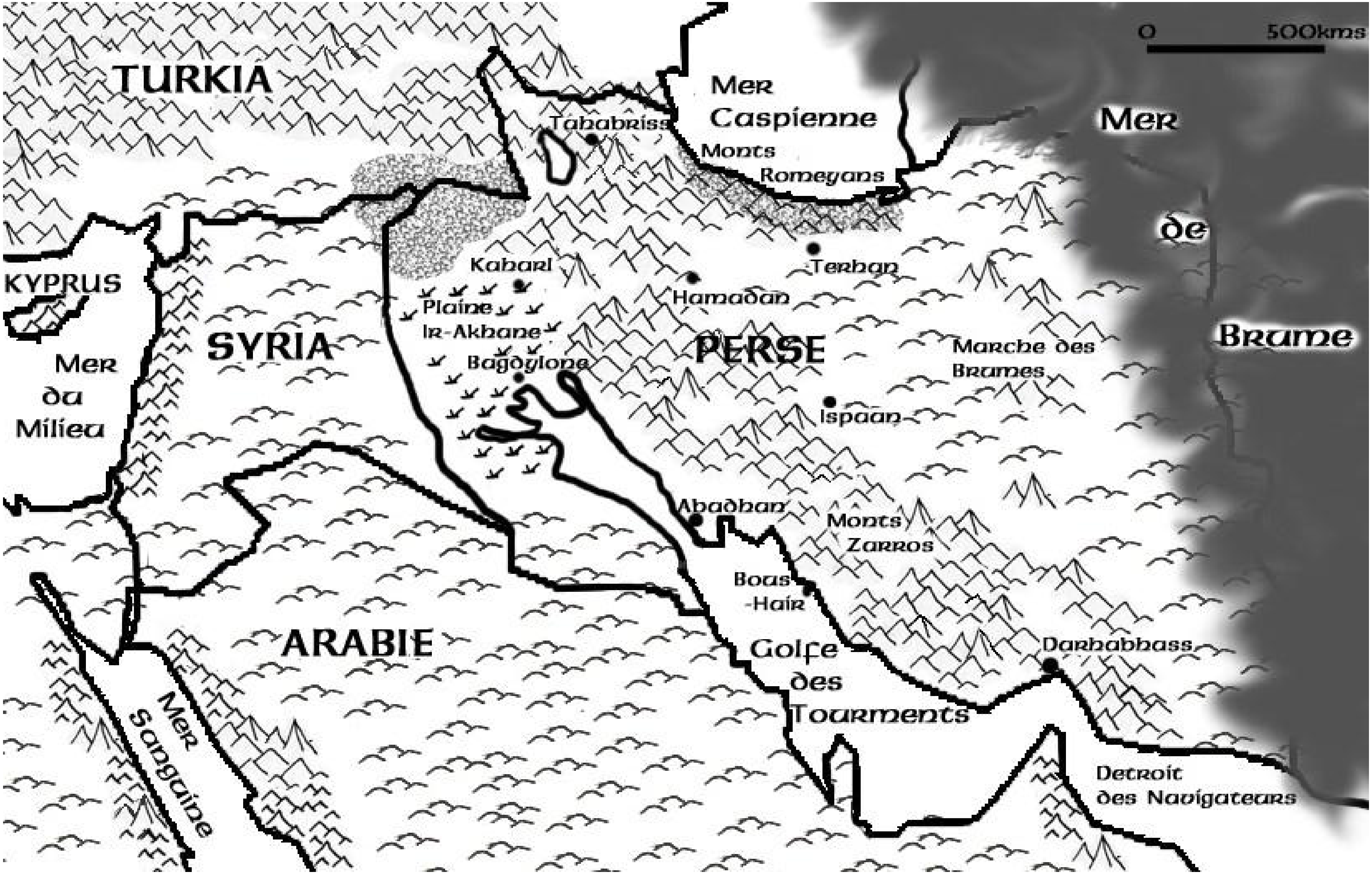
Tout objet orné de plume de paon vif-argent est hors de prix. Un plat à base de cet animal est à la portée de quelques riches marchands et monarques…

■ Les **Ptérons** sont de monstrueuses créatures tenant à la fois du singe et de la chauve-souris (HNE p. **205**)

SOCIÉTÉ

Les Clans de la Marche des Brumes

Les coutumes de la Marche des Brumes pourraient se définir par


0 500kms
TURKIA
Tababriss
Mer
Caspienne
Monts
Romeyans
Mer
de
Brume
KYPRUS
Kabarl
Plaine
Ir-Akhbane
Bagdylone
Terhan
Hamadan
SYRIA
PERSE
Marche des
Brumes
Mer
du
Milieu
Ispaan
Abadhan
Monts
Zarros
Boas
-Hair
ARABIE
Golfe
des
Tourments
Darhabbass
Mer
Sanguine
Detroit
des Navigateurs

une seule et unique loi : celle du plus fort. En effet, les ressources sont rares sur le plateau oriental et ceux qui ne peuvent pas défendre leur part finissent seuls dans le désert avec plusieurs vautours tournoyant patiemment au-dessus d'eux… La société de la Marche est profondément patriarcale même s'il existe quelques rares clans dirigés par des femmes. La polygamie est endémique mais la polyandrie n'est réservée qu'aux rarissimes dirigeantes de clans. L'ascension sociale se fait par duel contre un individu de caste supérieure. Les castes sont : esclave, guerrier, terreur et chef.

Les clans sont nomades et parcourent le plateau de point d'eau en point d'eau. Lorsque deux clans se croisent deux solutions se présentent. En général, les dirigeants des deux clans se rencontrent, échangent divers présents, et organisent une fête où auront lieu des duels entre les guerriers des deux clans. Les gagnants de ces combats se voient mariés avec une femme célibataire de leur choix du camp perdant ou une des femmes du vaincu. Ainsi, les plus grands guerriers ont une pléthore d'épouses et contribuent à la survivance de leur clan. Dans le cas de brouillent entre deux chefs de clan, les clans se livrent bataille jusqu'à la mort ou la reddition. Dans ce cas, le clan vaincu est phagocyté par les vainqueurs et ses combattants survivants sont mis à mort.

Les Persans Centraux

Les Persans centraux ont conservé une grande part de leur héritage de l'Empire des Merveilles, surtout au niveau scientifique et philosophique. Mais leur régression est totale dans les domaines touchant à la politique (intrigues et assassinats exclus), ce qui ne permet pas au pays de maintenir sa stabilité et explique son morcellement.

La Perse est une monarchie héréditaire, mais les coups d'états successifs font qu'une « dynastie » reste au pouvoir en moyenne moins d'une décennie. Les changements de régime se font généralement en une nuit sanglante et épargnent les populations civiles. Le dernier bain de sang fut la prise de pouvoir de Temham Al-Kelem, en 5218, qui mourut dans un attentat deux mois plus tard. Car si les Persans sont coutumiers de la valse des monarques, ils forment un peuple fier et prompt à la vengeance. Leur habileté au cimeterre et leur goût pour le combat sont proverbiaux.
Malgré cet esprit belliqueux, les Persans sont tous alphabétisés et maîtrisent les quatre opérations de calcul mathématique. Cette éducation est prodiguée par une guilde d'instituteur financée par les grandes académies des principales cités. Le but avoué de cette guilde et de détecter les enfants les plus aptes à recevoir un enseignement scientifique poussé. Dans les cités, être sélectionné par la guilde est un honneur ; mais dans les familles rurales le départ d'un enfant est souvent vécu comme une tragédie car l'aide des plus jeunes est souvent indispensable à la bonne santé d'une exploitation. Aussi, il arrive qu'un père de famille préfère tuer l'instituteur que de confier son enfant à la guilde.



Les Ir-Akhans

Victimes du génocide de 3666, les Ir-Akhans se sont exilés de la surface pendant plus de mille ans. Cette période leur permis de renforcer leur cohésion autour d'un ennemi commun le Persan et, dans une moindre mesure, l'étranger. Les Ir-Akhans sont majoritairement troglodytes – mille deux cents ans de vie sous terre ont rendu la lumière du jour effrayante – et sont concentrés dans la grande cité souterraine de Bagdylone. Depuis plus dix ans, ils mènent une guerre d'usure avec les seigneurs de guerre de l'ouest sans dévoiler leur provenance. Ils ont déjà soumis la moitié de la plaine et seuls leur faible nombre (les rumeurs parlent de moins de 50'000 hommes), et leur refus de toute alliance (les têtes des émissaires granbretons renvoyées aux seigneurs ténébreux en sont les sanglantes preuves), les empêchent d'avoir déjà revendiqué la région toute entière.

Les Ir-Akhans vivent sous un régime théocratique éclairé, dirigée par le grand prêtre d'Ishkââr, aidé par le Conseil d'Ishkââr. La société est divisée en castes.

L'appartenance à une caste apporte des avantages matériels mais ne cloisonne pas les relations sociales. Les mariages inter-castes sont donc tout à fait normaux. La majeure partie de la population appartient à la caste des **Acrobates**. Cette caste est responsable des cultures suspendues de Bagdylone et de l'élevage des clotons – une espèce de cloporte géant et velu au goût délicieux et au poil facile à tisser. Ces deux tâches requièrent une grande agilité car elles se pratiquent au-dessus du Gouffre de Babel ou sur ses parois. La seconde caste de part la taille est la caste des **Excavateurs**. Ils sont chargés de l'entretient de la ville, de l'excavation du gouffre et de sa décoration. Ils sont experts dans toutes les techniques d'excavation et de sculpture. Le **Clergé** occupe la troisième place. Cette caste regroupe les prêtres-scientifiques ir-akhans - chargés de résoudre les problèmes posés par la profondeur du Gouffre et, depuis peu, de fournir les combattants en armes – et les prêcheurs d'Ishkââr. Les prêcheurs sont minoritaires dans la caste, le culte d'Ishkââr reposant moins sur des cérémonies que sur l'avancée technologique requise pour rejoindre le dieu souterrain. Enfin, vient la caste des **Vengeurs**. Ils sont peu nombreux, mais sont extrêmement bien entraînés et équipés. Les seigneurs de guerre persans en firent plusieurs fois les frais, balayés par une troupe bien inférieure en nombre… Les quatre castes sont représentées au conseil d'Ishkââr à raison de trois membres élus par caste.

Les Ir-Akhans ont su conserver un important héritage de l'Empire des Merveilles qu'ils ont réadapté à leur nouveau mode de vie. Comme les Persans, ils maintiennent un système d'éducation qui permet l'intégration dans l'une des 4 castes à l'âge de 16 ans.

FORCES ARMÉES

Les forces armées persannes sont nombreuses mais peu organisées. Chaque ville possède un contingent de soldats de métiers, appuyé par des ptérons, au service du seigneur local. Les fréquentes dissensions entre le pouvoir central et les dirigeants des cités persannes fait que le maître d'Hamadan peut rarement compter sur plus de la moitié des troupes du royaume.
En plus des soldats de métier, chaque Persan est versé dans le maniement du cimeterre – qu'on peut qualifier d'arme nationale – avec lequel il règle les différents d'honneur. La Perse dispose donc d'une grande réserve de guerrier. Le problème reste de fédérer tous ces hommes sous une même bannière. Ceci n'arrivera qu'en 5301 lorsque l'avenir de la Perse sera déjà scellé et que l'Asiacommunista contrôlera les trois-quarts du pays…
Certaines villes abritent des corps d'élites. C'est le cas d'Hamadan avec la Garde Azur, de Terhan avec les Ayatols et de Bagdylone avec les Vengeurs.

■ La **Garde Azur** est très récente. Elle fut fondée par Frawbra lors de son accession au trône pour récompenser ses fidèles soldats et les mercenaires qui souhaitaient rester au service de la souveraine. Les gardes azurs ne sont qu'une cinquantaine mais compensent leur nombre par un entraînement intensif et une loyauté sans faille. Ils portent une cuirasse bleue, frappée d'un soleil, et manient le cimeterre lourd et l'arc.

■ Les **Ayatols** sont des prêtres guerriers du culte de Romen-Yi. Ils sont choisis dès leur plus jeune âge parmi la population de Terhan et intègrent l'ordre. La vie des Ayatols est faite d'entraînement, d'ascétisme et de prière. L'ordre des Ayatols a été fondé en 4621 par Homar Al-Fayef – fondateur illuminé du culte de Romen-Yi - pour « ramener la Perse à la raison et bannir la sorcellerie qui risque de précipiter une nouvelle fois le monde dans le chaos ». Les Ayatols portent la barbe, sont vêtus de grandes côte de mailles blanches et manient le marteau de guerre.

■ Les **Vengeurs** ir-akhans sont des guerriers spécialistes de la guérilla et du combat acrobatique. C'est un groupe de deux cents combattants envoyé par le conseil d'Ishkââr pour punir les Persans du génocide de 3666. Leurs origines troglodytes les poussent à agir de nuit lorsque la lumière ne les gênent pas. En dix ans, les Vengeurs sont devenus la terreur des seigneurs de guerre de la plaine Ir-Akhane. Les seigneurs de guerre en sont presque à laisser de côté leurs querelles intestines pour se concentrer sur ce nouvel ennemi. Cependant, devant la nature insaisissable des Vengeurs, ils tardent à former une véritable alliance, se contentant dans un premier temps de multiplier les défenses de leur places fortes. Dans un proche avenir, cette stratégie frileuse leur vaudra de nombreuses défaites et la mort de milliers d'hommes.
Les Vengeurs sont intégralement dissimulés par des vêtements de kevlar noir et sont armés de lames énergétiques.

Armes et Armures de Perse

■ **Cimeterre Lourd**
Entre l'épée longue et le cimeterre, le cimeterre lourd est l'arme de prédilection des persans les plus forts et les plus belliqueux. Certains le font même denteler pour le rendre plus destructeur.

Base 05 , **dégâts** 2D6+1+MD, **½ mains** 2, **structure** 20, **taille** longue, **empale** oui, **pare** oui, **FOR/DEX min** 13/11, **Prix** 800

■ **Lame Energétique**
Généralement semblable à une épée courte ou une grande dague, une lame énergétique est dotée d'un système qui permet d'élever sa lame à une température de 2000 degrés causant ainsi des dégâts très importants sur les hommes comme sur le matériel. Le porteur est protégé de la température par une garde et une poignée en isolant très efficace. Les défauts de ces armes redoutables proviennent de leur temps de chauffe et de leur autonomie – respectivement 1 et 5 minute(s). Cependant on peut aussi les utiliser comme une lame classique. **Les caractéristiques sont celles de l'arme de base modifiées comme suit: dégâts** +2D6 (également infligés aux armes et aux armures!) , **structure** -5, **prix** +25000

NB: une maladresse avec une telle arme est souvent fatale!

■ **Vêtements de Kevlar**
Ce sont des vêtements assez rigides mais laissant une grande liberté de mouvement. Il est même possible de nager sans malus avec de telles protections. De plus, leur résistance et leur capacité d'absorption sont phénoménales. Seuls les Ir-Akhans possèdent la technologie pour réaliser ses vêtements, ce qui rend leur prix astronomique…

Abs. 2D10+5**, Abs. Sans heaume** 2D10+3, **Enc.** léger, **Autre TAI** +/-3, **Comp.** 0, **Comp. Sans heaume** 0, **Rounds** 2, **Prix** 20000

Les Persans forment un peuple plutôt pragmatique et se sont détournés de la religion depuis l'avènement de l'Empire. Pourtant, depuis le déclin de l'Empire des Merveilles plusieurs cultes se sont développés en marge de la société. Deux de ces cultes ont réussi à se faire un nom : Le Zoastrisme – le culte des esprits du feu – et le Culte de Romen-Yi – une divinité obscurantiste d'avant le Tragique Millénaire.
Les Ir-Akhans, quant à eux, sont tous adeptes du culte d'Ishkââr.

Le Zoastrisme

Le zoastrisme est une religion discrète mais répandue dans tout le pays, surtout dans les zones non inféodées à Hamadan. Les zoastres vénèrent le feu qu'ils considèrent comme l'élément primordial, donc le seul qui soit d'essence divine.

Les zoastres distinguent plusieurs types de feu:

■ le **«Atur Farnbag»**: feu du ciel apporté par la foudre qui donne le charisme aux hommes et en fait des prêtres;

■ le **«Gusnasp»**: feu de la terre sorti des volcans il est puissant et destructeur, il apporte la force qui fait le guerrier ou le roi;

■ le **«Burzin Mihr»** domestiqué et protecteur qui aide les hommes à faire face aux dangers du monde et protège les récoltes.

Chaque feu est habité par des esprits, manifestations de l'essence divine (**«Ahura Mazdah»**). Bien évidemment, la puissance de ces élémentaires est croissante selon l'origine du feu. Cependant un feu souillé, c'est à dire qui a consumé une substance d'origine animale, ne peut abriter de manifestations divines et ne mérite pas d'être entretenu. Aussi, aucun sacrifice de sang n'est pratiqué par les zoastres. Par contre, ils cultivent abondement la **Syra-oma**, une cactée dont ils tirent une huile dont la combustion est très lente mais très vive.
Le zoastrisme n'est pas une religion hiérarchique, les prêtres ne sont là que pour enseigner les prières et veiller à ce que le feu ne s'éteigne jamais. Ils sont vêtus d'une toge rouge et sont intégralement épilés pour qu'aucun poil ou cheveux ne souille le feu. Un seul personnage se distingue des autres: le Prophète. Cependant, il est désigné par Ahura Mazdah et il est fréquent qu'il n'y ait pas de prophète pendant de longues périodes. En effet, le prophète ne peut devenir prophète qu'à condition de survivre à la foudre, ce qui n'est pas commun. De nos jours, Sahun Ben-Sahyr un quadragénaire à l'esprit plutôt carbonisé, occupe le trône du temple d'Ispaan. Le Prophète est un oracle souvent consulté par les prêtes et les fidèles mais dont les visions restent bien souvent troubles. Il n'a aucun pouvoir de décision.
Les temples zoastres sont simples et discrets. En général, ils se composent d'une salle circulaire où brûle un feu dont la taille correspond à l'importance du temple. Ainsi, le grand temple d'Ispaan abrite un brasier dont les flammes font plus de quinze mètres de hauteur, alors qu'une chapelle contient l'équivalant d'un feu de camp.

Le Culte de Romen-Yi

Fondé en 4615, par Homar Al-Fayef, un archéologue qui trouva l'illumination spirituelle en fouillant les ruines de Terhan l'Ancienne, ce culte n'a qu'un seul objectif: préserver le monde de la sorcellerie qui le précipita, jadis, dans l'abyme.
Lors de ses recherches, Al-Fayef trouva certaines reliques faisant référence à Romen-

Yi et les interpréta comme venant du seul homme à avoir condamné la sorcellerie avant l'»Avertissement». Il renonça à tout et se fit prophète. Il ne tarda pas à regrouper assez de fidèles pour poser les bases de ce qui devait devenir la seconde religion de Perse. Depuis le Culte s'est doté d'une hiérarchie forte entièrement tournée vers le jihad contre la sorcellerie.

Le Culte est dirigé par le Visionnaire. C'est lui qui prend seul les décisions ayant un impact sur l'avenir du culte. Il est aussi Prince de Terhan.

Les Clercs sont chargés de répandre la parole de Romen-Yi et de veiller à ce que la science soit honnie par le plus grand nombre.

Les Hauts-Clercs coordonnent les actions des clercs dans une région ou une cité.

Les Ayatols forment le bras armé du culte. Ils répondent à l'autorité des hauts-clercs et sont officiellement chargés de la sécurité des loges. Ils constituent aussi la défense de Terhan.

Les Sentinelles forment la face cachée du culte. Ce sont des fidèles infiltrés dans les institutions scientifiques persannes. Ils ne répondent qu'aux ordres du Visionnaire et sont chargés de saboter les travaux des sorciers.

Le culte de Romen-Yi ne promet pas la vie éternelle et ne se célèbre pas par la prière. Il ne vise qu'à préserver la Terre des outrages de la science. Les fidèles ne prient pas mais sont tenus de venir à la loge écouter la bonne parole de Romen-Yi, contenue dans le Grand Livre des Fléaux et Cataclysmes, au moins une fois par jour. Il est aussi fortement encouragé de reverser une partie de ses ressources au culte, «pour le bien des générations futures».

Toutefois, les libertés individuelles sont respectées - pour tout ce qui ne concerne pas la science. Les femmes ont autant de droits que les hommes, les arts et l'artisanat sont subventionnés par le clergé et la population est alphabétisée (le contenu des ouvrages étant sujet à une surveillance zélée). Ce qui donne une image assez positive du culte à la population persanne .

Sombres Secrets

Le patchwork mystique du culte de Romen-Yi est la première étape d'un plan plus vaste. En effet, depuis quatre générations, les Visionnaires, non content de combattre l'avancée de la science, travaillent à l'élaboration d'une force «pure» capable de la contrecarrer.

Les sous-sols de la Grande Loge de Terhan sont donc devenus une zone d'expérimentation magique majeure du continent. Plusieurs portails dimensionnels ont déjà été ouverts par le Visionnaire actuel et son Haut-Clergé. Et une forme de magie loyale émerge petit à petit. Il est encore difficile d'en cerner les potentialités mais cela pourrait bouleverser l'équilibre de la région. Ou du monde…

Le Culte d'Ishkââr

Les Ir-Akhans vénèrent une divinité souterraine et vengeresse, nommé Ishkââr, qu'ils tentent de rejoindre depuis plus de mille ans en creusant le Gouffre de Babel, certainement la plus grande construction humaine de l'histoire, mais aussi la plus méconnue. Ishkââr est présenté comme un gigantesque reptile mi-organique mi-mécanique chassé de la surface par la folie des hommes et le Tragique Millénaire. Les Ir-Akhans croient que le retour d'Ishkââr sur terre annoncera la mort des infidèles et le retour de l'Age d'Or pour le «Peuple Elu».

Le culte comporte de nombreux rites qui marquent les étapes importantes de la vie. On célèbre la naissance, le passage à l'âge adulte, l'accession à une caste, le mariage et la mort. De plus chaque adorateur d'Ishkââr doit passer au moins un an sur le chantier du Gouffre de Babel. Car la seule forme de prière acceptée par Ishkââr est celle de l'action et de la recherche.

Le culte repose sur deux piliers étroitement liés: la recherche scientifique et la quête d'Ishkââr. Tous les prêtes du dieu dragon sont des sorciers bénéficiant de siècles d'expérimentation. Ils sont épaulés par une pléthore de techniciens dévoués et courageux, les Excavateurs, et par les fidèles accomplissant leur pèlerinage. Les prêcheurs veillent au maintient de la fois en Ishkââr et président les cérémonies de passages.

SCIENCE ET ART

La science est généralement bien accueillie par les Persans chez qui l'Empire des Merveilles a su effacer la superstition. Cependant, on se méfie toujours des savants-sorciers en qui on voit des personnages dont le pouvoir peut nuire au jugement et à la raison. Aussi, il arrive que des savants-sorciers aient à faire face à une foule demandant justice pour des faits qui ne relèvent parfois que de la simple rumeur. Par conséquent les scientifiques vivent dans des académies tenant plus du monastère fortifié que de l'université et doivent recevoir fréquemment des émissaires du peuple qui veillent à ce que les recherches soient menées pour le bien de tous. Evidemment le Culte de Romen-Yi tente, par la rumeur et par l'envoi d'émissaires, de faire cesser toute recherche sur le territoire persan.

Certains riches sorciers préfèrent installer leur laboratoire à domicile. Ils sont plus libres dans leurs recherches mais ne sont pas protégés par l'université de leur cité en cas d'ennui. C'est le cas de

Malagigi (cf. Fils de Granbretanne p. 96) qui vit dans sa villa fortifiée, entouré de musculeux gardes du corps afrikains.

Des rumeurs persistantes évoquent une confrérie de sorciers vivants dans une vallée isolée. On leur prête les pires atrocités comme les plus incroyables trouvailles.

L'art persan se manifeste majoritairement au travers de l'artisanat. Les tapis persans ont une renommée qui s'étant jusqu'en Europe, et leurs motifs et leurs coloris sont toujours d'une grande diversité et d'une rare perfection.

La Perse a vu naître des philosophes et des dramaturges d'envergure comme Sulhem Kefez, dont le traité «*les Particules et la Mémoire*» reste un ouvrage majeur dans la pensée moyen-orientale, et Séfihanna Al-Dullan, contemporaine qui n'a rien à envier à Elvereza Tozer dont les pièces «*La Chute d'Hussehin*», «*Alaksandaar le Grand*» et «*Les Amants de la Brume*» sont jouées dans tout le Proche-Orient et parfois même dans les cours les plus éclairées d'Europe.

CITÉS

Les cités persanes sont des bastions magnifiquement ouvragés, aussi beaux sur le plan esthétique qu'efficace sur le plan militaire. Il est fréquent que les toits des bâtiments importants soient ornés de métaux précieux. Les habitations persanes sont blanchies à la chaux pour refléter les rayons solaires et partiellement enterrées pour garder un peut de fraîcheur. Les minarets sont omniprésents. Ils ont deux fonctions: ils sont décoratifs et facilitent la diffusion rapide d'informations importantes dans toute la ville. On trouve aussi de nombreux arbres pour faire de l'ombre, majoritairement des palmiers dattiers. En effet, toutes les cités persanes sont construites autour (ou sur) d'un point d'eau et la végétation y est plus abondante que sur le reste du territoire.

Hamadan

«Une semaine après ces évènements, ils contemplaient la cité d'Hamadan, ville blanche inondée de soleil, avec ses tours, ses dômes, ses minarets, ornés d'or, d'argent et de nacre.»

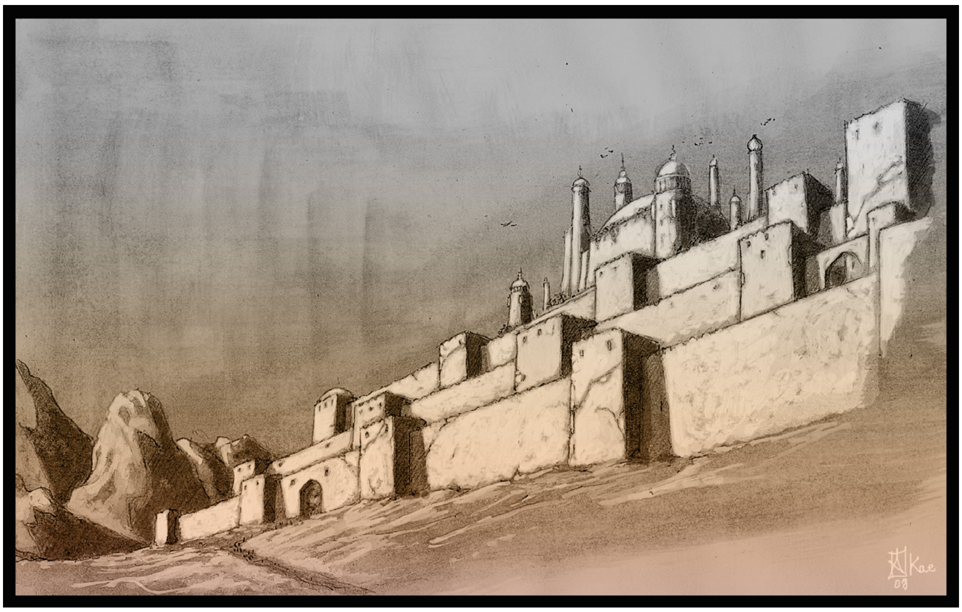
Le Joyau Noir III, 4

Hamadan est le joyau de la Perse. Construite dans une vallée très peu encaissée des monts Zarros, elle étincelle à des lieux à la ronde. La ville est ceinte d'une triple-enceinte de pierre blanche, capable de résister aux armes de siège modernes. Passé ses hauts murs, tout n'est que verdure et beauté architecturale.

Au centre de la ville s'élève le palais-forteresse, symbole de l'autorité du roi. Ses dômes d'or et de nacre sont surplombés par une centaine de minarets ornés de mosaïques de céramique colorée. Ces minarets abritent les pigeonniers accueillant les volatiles qui forment le moyen de communication principal du pays, ainsi que des postes de guet et quelques tourelles armées d'antiques canons lasers provenant des ruines de la vieille ville. Autour du palais s'étend le quartier bourgeois. Les maisons y couvrent une grande surface au sol et sont d'une architecture recherchée. La garde patrouille fréquemment les rues ombragées de cette partie de la ville.

A l'est, on peut trouver le quartier des artisans, les maisons y sont plus modestes que dans le quartier riche, mais les occupants n'ont pas de soucis d'argent. Le palais et les quartiers artisan et bourgeois sont équipés d'une rareté qui contribue grandement à la réputation d'opulence de la ville: l'eau courante.

Au sud, s'étend le Grand Souk d'Hamadan. Ici tout s'achète et tout se vend. Le meilleur comme le pire. Le Grand Souk est une gigantesque construction qui occupe presque un quart de la ville. C'est un labyrinthe d'échoppes multicolores baigné dans une perpétuelle obscurité. Seules deux artères traversent le Grand Souk: La Voie d'Or dans l'axe Nord-Sud et la Chaussée du Destin dans l'axe Est-Ouest. Le reste du souk n'est que petits passages étroits et tortueux dans lesquels il est aisé de se perdre. Des guides louent leurs services aux entrées du souk pour éviter ce genre de désagréments. Cependant certains précipitent leurs clients dans des



embuscades dont ils ressortiront parfois sans même de quoi se vêtir… Les négociations prennent, culturellement, un minimum de plusieurs heures pendant lesquelles seront échangées de nombreuses nouvelles sur des sujets allant de la famille à la politique des pays visités par les deux partis. Toute personne ne négociant pas est sure de payer au moins trois fois le prix réel de son acquisition.
Le nord-ouest de la ville est formé des quartiers populaires. Seuls les abords de la muraille nord sont véritablement malfamés. On y trouve les reclus et un réseau de prostitution douteux.
Hors des murailles, jouxtant la porte sud et le Grand Souk, se trouve le caravansérail fortifié de la Guilde Marchande d'Arabie dont l'activité est florissante depuis la fin de la crise provoquée par l'Emir-Roi Huksam.

Soryandum

«La ville était ancienne et souillée par les siècles. Ses pierres étaient déchirées par les vents et ses briques branlantes; les murailles s'écroulaient et les tours vacillaient. Des moutons sauvages paissaient entre les dalles craquelées qui recouvraient le sol tandis que des oiseaux aux couleurs chatoyantes nichaient dans les colonnes aux mosaïques ternies. Jadis, cette ville avait été splendide et terrible; elle était à présent belle et tranquille. Les deux voyageurs arrivèrent dans la brume légère du matin et un vent de mélancolie dispersa le silence de ces rues séculaires. Les sabots des chevaux faisaient un bruit feutré tandis que les voyageurs avançaient entre des tours verdies par les années ou passaient à côté de ruines couvertes de fleurs pourpres, oranges et ocres. C'était bien là Soryandum, la cité abandonnée par ses habitants.»

«Ils trouvèrent l'une des places de la ville un mur gris bleuté qui avait été orné de sculptures aux formes agréables. Des yeux d'une de ces vierges de pierre tombait une eau pure qui rebondissait dans un bassin creusé à cet effet.»

Le Dieu Fou I,1

L'emplacement de l'antique cité de Soryandum reste un mystère… Certains érudits persans la situent en bordure du désert Nafud qui marque la frontière avec l'Arabie, mais d'autres penchent plutôt les étendues désertiques de la Syria. Quel que soit leur emplacement géographique réel, les majestueuses ruines de Soryandum ont une réputation exécrable. En effet, il y a plusieurs siècles, les habitant de Soryandum ont déserté leur ville pour des raisons inconnues et les rares personnes qui s'y sont aventurées depuis évoquent avec horreur les spectres qu'elles y ont vu.

Pourtant les habitants de Soryandum sont toujours là. Ils sont devenus le peuple des ombres (HNE p. 203) grâce à leur maîtrise du Multivers et veillent toujours sur la ville avec laquelle ils ont gardé un lien très fort. Lorsque les granbretons découvriront la mystérieuse cité (aux confins de la Syria…) ils projetteront de raser Soryandum pour y construire un ornithodrome, le peuple des ombres transportera alors la ville dans une autre dimension avec l'aide d'Hawkmoon.

Soryandum est entourée de plusieurs caches de matériel ayant appartenu au peuple des ombres. De nombreux artefacts technologiques peuvent y être découverts. Cependant ces trésors sont bien cachés et bien gardés, la bête mécanique (HNE p.192) que combattit Hawkmoon en est le terrifiant exemple…

Bagdylone

Sous les ruines de Bagdylone-la-Haute, à soixante mètres sous terre se trouve la véritable cité de Bagbylone, fondée en 3666 par les survivants du génocide Ir-Akhans. En 1624 ans, la cité a su prospérer et développer sa propre culture. Bagdylone est une merveille d'architecture, elle est creusée autour d'un puit central de cinq cents mètres de diamètre et d'un kilomètre de profondeur. Ce puit débouche sur le **Gouffre de Babel** par un entonnoir de roche.
L'espace central est occupé par les jardins suspendus. Ce sont de vastes champignonnières maintenues au-dessus du vide par des chaînes. On y trouve de nombreuses variétés de champignons colorés et comestibles. Les jardins suspendus occupent toute la hauteur de la cité. On trouve une centaine de niveau de cultures éclairées par des chauves-souris bio-luminescentes.
Sur les parois du puit, un aqueduc s'enroule en spirale. Il fournit de l'eau en abondance à toute la ville avant de renvoyer la rivière souterraine qu'il canalise vers son cours initial. Autour de l'aqueduc, se développent de grandes plaques de mousse où paissent les troupeaux de clotons (sorte de croisement improbable entre salamandre et mouton…).
La ville en elle-même est une succession de salles et de couloirs richement décorés et savamment ouvragés, dans le style des palais moyen-orientaux de l'antiquité. De nombreuses pierres précieuses tapissent l'intérieur des demeures. Elles proviennent du Chantier où elles abondent à grande profondeur. Les métaux précieux - comme l'or, le platine, l'argent, etc – sont aussi couramment utilisées par les Ir-Akhans. Toutes les castes cohabitent sans restriction géographique, ce qui donne à Bagdylone une image de cité labyrinthique sans quartiers distincts.

L'image d'Ishkââr est omniprésente. Qu'elle soit tissée, sculptée ou peinte, on ne peut pas faire dix mètres sans être sous le regard de la divinité. Le Palais d'Ishkââr se situe autour de l'entrée du gouffre de Babel. C'est un magnifique bâtiment d'une sobriété et d'une sérénité propices au recueillement et à la réflexion. C'est dans ces murs que se trouve la grande salle du Conseil et l'entrée de la Grande Spirale qui mène au Chantier de Babel…

Ispaan

Au pied des monts Zarros, Ispaan marque la limite orientale de l'autorité perse. Construite dans une très riche oasis alimentée par les eaux abondantes du Zayandeh Roud, venu de la montagne pour aller se perdre sous terre quelques kilomètres plus loin, Ispaan est un centre de commerce actif. C'est le siège du caravansérail le plus oriental de la Guilde d'Arabie, ce qui fait de son souk le plus grand de Perse après Hamadan. De plus, son artisanat est fameux dans tout le Moyen Orient. Les tapis d'Ispaan sont d'une finesse extrême et certains leur attribuent même des propriétés magiques. Les armes sont la seconde spécialité de la ville. En effet, la Marche des Brumes s'étendant sous les murailles orientales, il n'est pas rare de voir un clan de barbares venir acheter de quoi se battre. Il arrive aussi que les citadins aient à s'armer pour repousser un ost de barbares particulièrement belliqueux.

Ispaan est aussi un centre religieux. C'est au pied de la muraille nord, dans les quartiers populaires que se dresse l'imposant Temple des Trois Brasiers, le plus grand temple zoastre. La coupole principale de l'édifice mesure cinquante mètres de haut et est décorée de nombreuses fresques à la gloire du feu. Le Prophète y tient audience tout le jour sur son trône de basalte face à l'Atur Farnbag dont les flammes dégagent une chaleur difficilement supportable. Les deux autres coupoles de vingt-cinq et dix mètres de hauteur abritent respectivement le Gusnasp et le Burzin Mihr. La fumée dégagée par le temple est visible à plusieurs kilomètres à la ronde. Lorsque le vent vient du nord, les cendres tombent sur la ville comme une neige sale, ce qui déclenche la colère de nombreux habitants. Un comité s'est même formé pour bouter les zoastres hors de la ville.

Terhan

Terhan ressemble plus à un mélange de cité marchande et de garnison militaire qu'à un centre religieux. Les baraquements des Ayatols cernent la ville. Ils sont tapissés de portrait de Romen-Yi et de l'actuel Visionnaire, Jarid Terek. Les clercs-soldats sont omniprésents et veillent à la sécurité de tous, ce qui fait de Terhan une ville dont le crime est presque totalement banni.

Le quartier marchand et le Souk sont plus calmes qu'ailleurs. Les échoppes sont suffisamment espacées pour permettre le contrôle des marchandises échangées. Tout marchand surpris en train de vendre des articles ayant rapport avec la science est arrêté, ses biens confisqués, sa main droite tranché et est banni de la ville. Le caravansérail subit le même type de contrôle. Toutefois de tels incidents ne se déroulent qu'une à deux fois par an et n'impliquent que de petits trafiquants. Les marchands ont bien compris que Terhan n'est pas un endroit pour vendre des artefacts…

Au centre de la ville s'élève la Grande Loge. C'est un bâtiment imposant formé de quatre ailes triangulaires qui lui donnent une allure de rose des vents vu du ciel. En son centre se dresse le Minaret de la Vision, une tour de soixante mètres abritant les appartements du Visionnaire. Les quatre ailes forment chacune une loge distincte, d'une sobriété invitant au silence. Les seuls ornements sont les portraits de Romen-Yi et de Jarid Terek, disposés derrière le lutrin destiné aux saintes écritures. Chaque jour les habitants de la ville viennent y écouter les sermons et les lectures sous l'œil bienveillant des Ayatols.

SITES INTÉRESSANTS

Le Gouffre de Babel

«*Toujours plus profond vers la demeure d'Ishkââr !*» Telle est la devise des Excavateurs ir-akhans qui défient chaque jour les limites de l'exploration du cœur de la planète. Aux commandes de leurs impressionnantes machines excavatrices ils ont atteint la profondeur de cent trente huit kilomètres sous la surface ; soit une centaine de kilomètres à l'intérieur du manteau terrestre!

Les trente premiers kilomètres au travers de l'écorce terrestre ne sont pas creusés en ligne droite. En effet, les Excavateurs rencontrèrent de nombreuses cavernes qui leur permirent d'aller plus profond sans creuser et d'installer des « relais » – de petits villages scientifiques dont la fonction est d'étudier les découvertes faites dans ces cavernes (nouvelles formes de vie, minéraux aux propriétés étonnantes…) et de servir de plate-forme de réparation aux excavatrices.

Le manteau terrestre ne put être accessible qu'au prix de nombres décennies de recherches et d'essais coûteux en matériel et en vies humaines. Finalement, les prêtres-savants mirent au point un cristal isolant parfaitement de la chaleur et des rayonnements qui permit la reprise du Chantier.

La Citadelle des Trépassés
Dans une petite vallée perdue au cœur des monts Zarros, loin de tout grand axe de communication, se dressent les ruines d'une ville oubliée de tous. La vallée abrite un torrent qui traverse les ruines sur lesquelles la végétation a repris ses droits. Les plantes comestibles sont nombreuses et les prédateurs sont rarissimes. Pourtant nul ne souhaite s'installer dans la vallée car les ruines sont habitées par des morts-vivants. En effet, des squelettes aux jointures et au crâne bardés de métal quadrillent les environs jours et nuits. Ils sont armés de diverses lames à une ou deux mains et tuent tout être humain osant pénétrer dans la vallée. Les cadavres sont traînés vers Tour-la-Mort, une tour sinistre trônant au centre de la ville. Nul ne sait ce que renferment Tour-la-Mort et la Citadelle. Cependant, un courageux parti d'aventuriers réussit à ramener un squelette pour étude. Ils ont découvert que les revenants n'étaient que de simples ossements animés par des modules fixés à leurs articulations et coordonnés par un pseudo cortex, muni de senseurs, fixé sur la boite crânienne. Il semblerait que les véritables maîtres de la citadelle en ruine aient de nombreux secrets à garder…

Des tapis volants?
Certains voyageurs prétendent avoir aperçu des objets rectangulaires se mouvoir silencieusement dans les cieux avec une incroyable agilité. Nul ne sait s'il faut prêter attention à de telles élucubrations, mais certains esprits subversifs n'hésitent pas à accuser la reine Frawbra de garder l'épave d'un de ces engins dans les sous-sols de son palais forteresse et de le faire étudier par une équipe de sorciers triés sur le volet. D'autres veulent faire le lien avec les rumeurs évoquant un ordre de sorciers aux motivations obscures dissimulé dans une vallée au cœur de l'Empire.

Le Labyrinthe de l'inconnu

Le Labyrinthe de l'inconnu est un héritage des royaumes guerriers du Tragique Millénaire. Son entrée se situe dans la Marche des Brumes, près de la côte. Elle se présente comme une porte métallique, gravée de symboles de mise en garde, encastrée dans un piton rocheux d'une dizaine de mètres de hauteur. L'entrée y est définitive, on ne peut en sortir qu'après avoir atteint la sortie, ce que nul n'a jamais fait. Personne ne sait ce que renferme le Labyrinthe. Certains prétendent que c'est une source d'énergie inépuisable, d'autres un stock d'armes de l'Age d'Or, d'autres encore de nombreux grimoires contenant toute la sagesse des Anciens. Le Labyrinthe attend toujours ceux qui dévoileront ses mystères…



PERSONNALITÉS

La Reine Frawbra

«Derrière eux apparut un énorme char de guerre, fait de bronze, tiré par quatre chevaux noirs et conduit par une femme aux cheveux de jais, qui portait une cuirasse bleue. Elle criait, exhortant ses hommes à reprendre le combat. Elle était jeune, très belle, et ses grands yeux sombres flamboyaient de colère et de dépit. Dans sa main droite elle tenait un cimeterre, qu'elle brandissait haut au-dessus de sa tête.»

Le joyau Noir III, 4

A la fois habile stratège, intrigante talentueuse et guerrière habile, Frawbra a su se tailler un chemin jusqu'au trône de Perse avec un minimum de violence. Depuis elle tente de sortir la Perse de ses conflits territoriaux, sans grand succès.

Frawbra sous-estimera son frère jusqu'au coup d'état de 5298, ne voyant en lui qu'un roquet tapageur et inoffensif. Sans l'intervention d'Hawkmoon, la reine aurait payé le prix fort pour sa négligence et serait sans doute morte ou exilée. Aussi, garde-t-elle une place pour le Germain dans son cœur…

Frawbra sera la première à comprendre la nature de la Mer de Brume en 5300. Elle mourra au combat, quelques mois plus

tard, en essayant de sauver son pays de la colonisation asiacommunistaine…

Frawbra, 24 ans – Dernière souveraine de Perse

FOR 12 **CON** 14 **TAI** 09 **INT** 15 **POU** 13 **DEX** 19 **APP** 17

Points de vie : 12

Armure : 1D8+2 (cuirasse de grande qualité)

Alliance : +78/-45

Modificateur aux Dégâts : -

Armes : *Cimeterre d'azur** 97%, Dégâts 1D6+2+1d4+MD, PdS 21 ; *Dague* 90%, Dégâts 1D4+2, PdS 15. **Compétences :** Art (stratégie et tactique militaire) 60%, Baratin 76%, Chercher 68%, Déplacement Silencieux 56%, Dissimuler Objet 71%, Ecouter 96%, Eloquence 68%, Equitation 93%, Esquive 76%, Europe 24%, Evaluer 76%, Lancer 52%, Marchander 85%, Médecine Rudimentaire 45%, Monde Naturel 57%, Orientation 82%, Piloter (char de guerre) 95%, Pister 41%, Sagacité 39%, Sauter 64%, Scribe 87%, Se Cacher 83%, Sentir Goûter 79%, Terra Incognita (Asiacommunista) 2%

Passions directrices: Dédain puis Haine (Nahak) 16, Amour (Dorian Hawkmoon) 14

** arme spéciale…*

Nahak

Nahak est le frère cadet de Frawbra et son principal opposant. Il réside dans son palais aux abords de la cité d'Ispaan dont il est chargé de la défense.

Nahak est un homme athlétique au port martial et à la barbe noire, soignée et bien fournie. Ses yeux noirs brûlent d'une ambition mal contenue dans un visage rondouillard que la barbe n'arrive pas à durcir. Il porte toujours de somptueux vêtements sauf lorsqu'il va au combat. Il revêt alors sa magnifique armure orangée au pectoral frappé d'un phénix.

Nahak est un militariste convaincu. Il veille à entretenir sa forme physique en pratiquant plusieurs heures d'exercices militaires quotidiennement et ne cesse de harceler sa sœur pour qu'elle mette au pas les provinces dirigées par les seigneurs de guerre. La frustration générée par le calme régnant sur le pays depuis l'arrivée de sa sœur au pouvoir le pousse dans ses derniers retranchements. Il va intriguer durant des mois dans le but de former des alliances pour détrôner sa sœur. Aussi, lorsque les émissaires du Ténébreux Empire lui proposeront une alliance et le trône, Nahak ne se le fera pas dire deux fois et marchera sur Hamadan avec ses alliés, masqués ou locaux. Il sera mis en déroute grâce à l'intervention de Dorian Hawkmoon et mourra des mains de la reine Frawbra en personne.

Nahak, 22 ans – Opposant au trône de Perse

FOR 17 **CON** 19 **TAI** 14 **INT** 09 **POU** 13 **DEX** 16 **APP** 13

Points de vie : 17

Armure : 1D8+1+1D6 (cuirasse et armure tissée)

Alliance : +21/-68

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Cimeterre lourd* 99%, Dégâts 2D6+1+MD, PdS 20 ; *Dague* 85%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.



Compétences : Art (Stratégie et Tactiques militaires) 65%, Artisanat (Taillage de barbe) 95%, Chercher 58%, Déplacement Silencieux 72%, Dissimuler Objet 69%, Ecouter 78%, Eloquence 54%, Equitation 82%, Esquive 86%, Evaluer 63%, Lancer 75%, Marchander 72%, Médecine Rudimentaire 52%, Orientation 64%, Pister 76%, Sagacité 39%, Sauter 74%, Scribe 52%, Sentir Goûter 96%

Passions directrices: Amour (Combat) 17, Mépris (Frawbra) 10, Travers (Egotisme) 18.

Halim Baha

Autrefois Halim Baha était un riche seigneur de guerre régnant en maître sur la région de Bagdylone-la-Haute. Mais, depuis 5280, il mène une vie de guerrier nomade avec ce qui reste de ses hommes. En effet, Halim Baha a tout perdu en une nuit de carnage. Sa forteresse a été prise par de redoutables guerriers surgis de nulle part, les femmes de son harem ont toutes été égorgées, les

trois-quarts de ses troupes ont été massacrées et son trésor a disparu. Au petit matin, la forteresse était vide et silencieuse mais des avertissements mettaient en garde quiconque la réoccuperait du triste sort qu'il l'attendait. Halim et ses guerriers décidèrent d'admettre leur défaite mais de revenir faire payer les coupables dès qu'ils le pourraient. Une semaine plus tard, les Ir-Akhans massacrèrent les troupes de Fahdir le Fou, qui s'était fait une joie de faire occuper l'ancien bastion de son pire ennemi.

Depuis Halim a découvert un ancien complexe de l'Age d'Or dans les contreforts des monts Zarros, et il y a établi son quartier général. Il ne passe dans «son refuge» qu'une fois tous les trois mois environ pour reprendre des forces et y entreposé son butin. Nul ne connaît l'emplacement exact de cette grotte aménagée mais on prétend qu'elle est fermée par un pan de falaise et qu'il faut prononcer le bon mot de passe pour le faire disparaître et libérer l'accès.

Le reste du temps, Halim Baha sillonne la plaine à la tête de ses 400 pillards cherchant à détruire les Ir-Akhans. Les armes anciennes trouvées dans le complexe ont contribué à faire de ces vétérans de la plaine une force de poids contre l'expansion des Ir-Akhans.

Halim Baha est un homme courtaud mais d'une carrure impressionnante. Ses cheveux et sa longue moustache ont perdu la noirceur d'antan pour virer au gris clair et son visage et un patchwork de rides et de cicatrice. Mais les yeux d'Halim Baha brillent toujours d'une flamme vengeresse qu'il sait canaliser pour mener ses hommes au combat.

Halim Baha, 50 ans – Ennemi des Ir-Akhans

FOR 19 **CON** 18 **TAI** 10 **INT** 12 **POU** 18 **DEX** 12 **APP** 12

Points de vie : 15

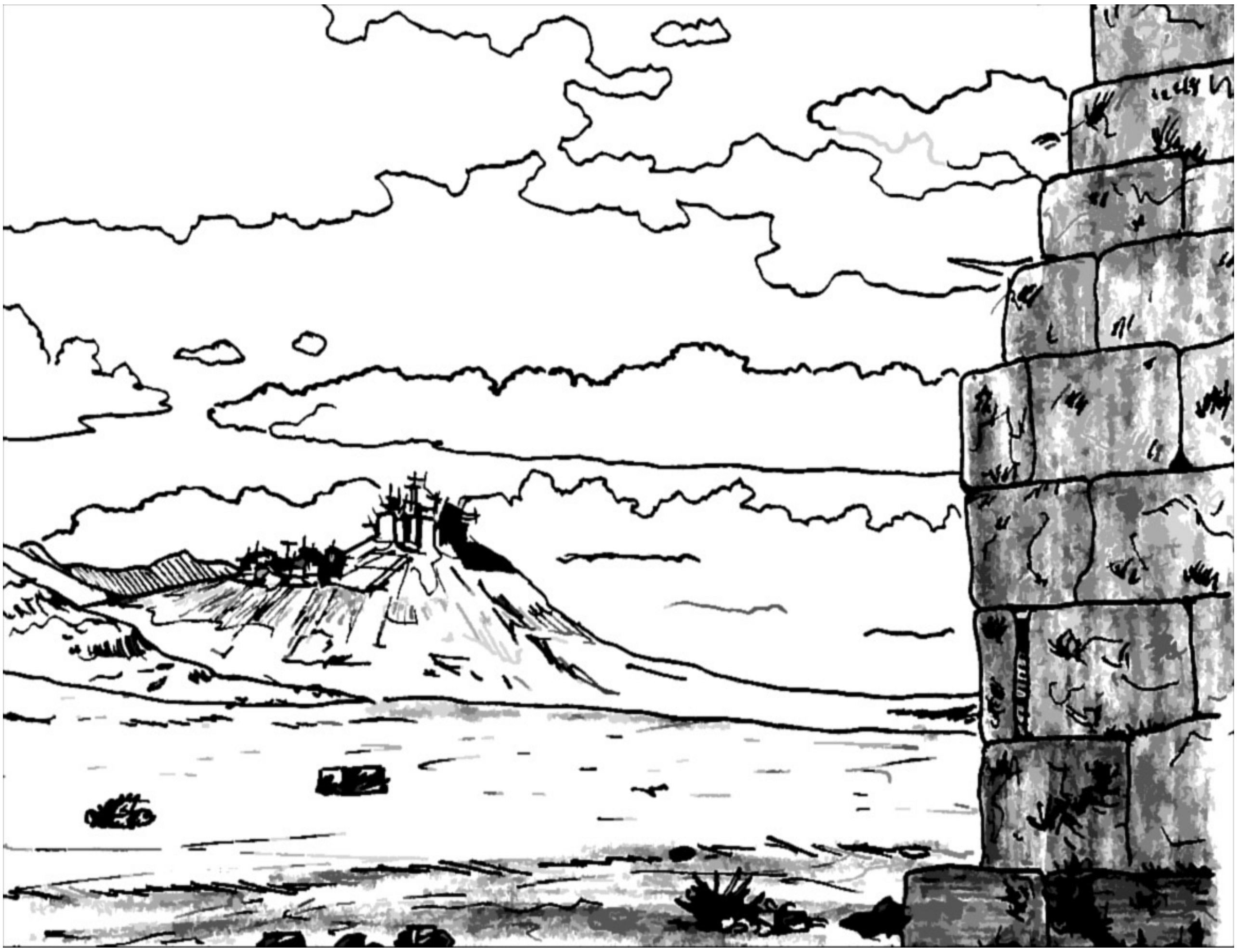
Armure : 1d8 (cuirasse)

Alliance : +34/-47

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Cimeterre lourd* 114%, Dégâts 2D6+1+MD, PdS 20 ; *Poing-de-feu de l'Age d'Or* 64%, Dégâts 3D6, PdS 3, portée 10m.

Compétences : Amorcer Piège 80%, Art (Stratégie et Tactiques militaires) 78%, Baratin 87%, Chercher 98%, Crocheter 56%, Déguisement 72%, Déplacement Silencieux 99%, Dissimuler Objet 96%, Ecouter 65%, Eloquence 45%, Equitation 85%, Esquive 92%, Evaluer 68%, Grimper 86%, Lancer 75%, Langue Etrangère (Ancien Perse) 26%, Maîtrise Technologique 68%, Médecine Rudimentaire 51%, Monde Ancien 27%, Orientation 84%, Pister 102%, Réparer/ Concevoir 48%, Sauter 47%, Se Cacher 94%, Sentir Goûter 62%



Passions directrices: Haine (Ir-Akhans) 19, Mépris (autres seigneurs de guerre) 12, Travers (Goût du danger) 14

Habdul Al-Ezrad

Habdul Al-Ezrad est une figure de la Marche des Brumes. C'est un vieillard voûté et édenté vêtu de haillons odorants. Son visage parcheminé évoque un masque mortuaire d'une civilisation disparue: sévère et inquiétant. Ses yeux, légèrement globuleux, sont d'une abyssale noirceur mais ne reflètent que la folie. En effet, Habdul Al-Ezrad est un illuminé qui passe son temps à remplir des tomes de symboles indicibles et à vénérer des divinités improbables. Cependant, il semble disposer de certaines facultés (ou de l'appui de créatures invisibles) car il s'est bâti une solide réputation de sorcier dans la région. Tous les clans des alentours le redoutent depuis qu'un chef perdit la raison en écoutant une incantation du vieil homme.

Nul ne connaît l'âge d'Habdul Al-Ezrad; mais son regard laisse présager que le vieil ermite et plus que centenaire et qu'il a été témoin de choses auxquelles peu aurait survécu. On raconte qu'il a voyagé par delà l'espace et le temps mais les rares inconscients qui lui posèrent la question ont été retrouvés errants dans le désert, le regard vide. Habdul Al-Ezrad est entouré de nombreuses créatures invisibles, qu'il a ramené de ces voyages dimensionnels. Certaines lui sont loyales, mais la plupart parcourent librement la Marche des Brumes en quête d'âme à dévorer. Le vieillard se rend à Terhan tous les ans pour acheter du papier. Cela représente un périple d'un mois et demi qu'il fait intégralement à pied. C'est lors d'un de ces voyages qu'il trouvera la mort, sur la grand place du souk de Terhan, dévoré par une créature invisible. Depuis, ses écrits attendent d'être retrouvé…

Habdul Al-Ezrad – Perse Dément

FOR 06 **CON** 17 **TAI** 08 **INT** 12 **POU** 22 **DEX** 05 **APP** 06

Points de vie : 13

Armure : aucune

Alliance : +12/-121

Modificateur aux Dégâts : -1D4

Armes : *Dague* 40%, Dégâts 1D4+2-1D4, PdS 15. **Compétences :** Art (Calligraphie) 98%, Art (Marche Inter Dimensionnelle) 73%, Baratin 55%, Chercher 25%, Déguisement 69%, Déplacement Silencieux 91%, Dissimuler Objet 93%, Ecouter 36%, Esquive 48%, Hypnose 185%, Langue Etrangère (R'hassfkij, R'lyhen, etc.) 65%, Médecine Rudimentaire 79%, Million de Sphères 28%, Monde Naturel 70%, Natation 51%, Orientation 86%, Sagacité 125%, Scribe 101%, Se Cacher 87%, Sentir Goûter 99%

Passions Directrices: Folie (Paranoïa) 19, Peur (Invisible) 18, Passe Temps (Consigner son savoir sur les dangers de certains plans) 20

VOYAGER EN PERSE

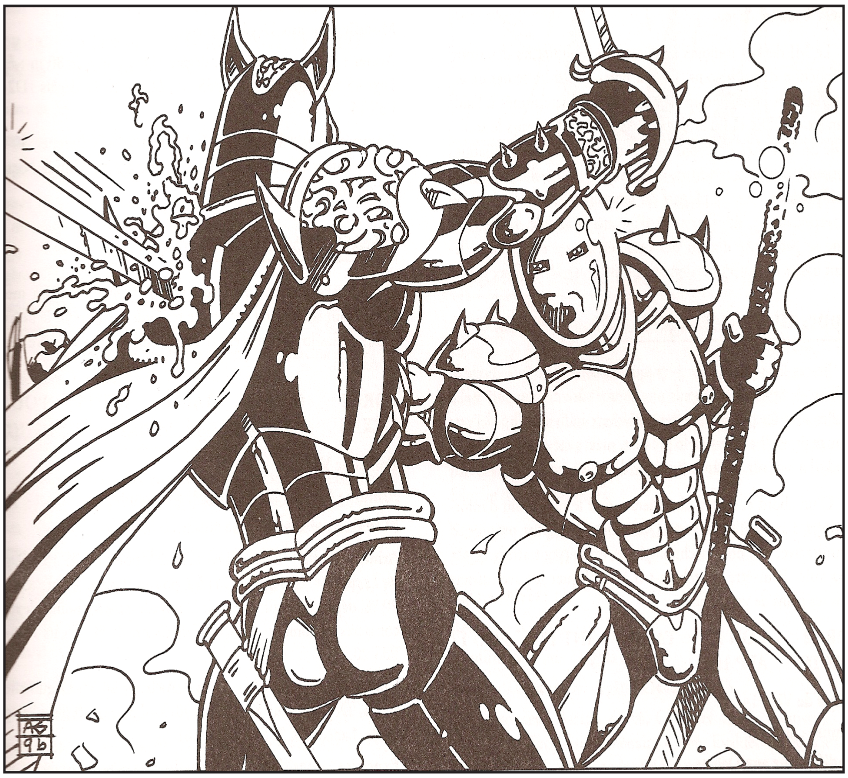
La Perse n'est pas l'endroit idéal pour voyager. Le pays est très instable et les Persans sont très à cheval sur l'honneur. Un seul mot de travers suffit à provoquer un duel et le pays regorge de fines lames.

Les routes ne sont sûres que dans un périmètre d'une quinzaine de kilomètre autour des cités inféodées à Hamadan. Ailleurs, mieux vaut être bien armé ou suivre (être engagé par) une caravane. En effet, les marchands se déplacent à la tête de petites armées escortant leurs chariots blindés et ne sont que très rarement inquiétés.

Les barbares de la Marche des Brumes ne poseront pas de problèmes majeurs si le aventuriers ont des objets à troquer avec eux.

Les Ir-Akhans n'acceptent que les étrangers qui ont mis leur vie en danger pour sauver un des leurs. Les autres se heurtent à un mutisme total et sont mis à mort s'ils insistent.

Les seigneurs de guerre accueillent les étrangers avec méfiance saufs s'ils les aident dans leur lutte contre les Ir-Akhans.



un scénario d'Akhilleus avec l'aide (un peu) de Zaoutir

Ce scénario est inspiré du livre d'Eschbach : « Des milliards de tapis de cheveux. »

La Piste d'Any-Litz

Ce scénario assez linéaire met les personnages sur la piste d'une caravane marchande perdue au cœur de la Perse. Cette caravane est à la recherche de l'origine mystérieuse des tapis précieux de Perse, les légendaires tapis de cheveux de Dascylium. Ce voyage sera l'occasion de découvrir les hauts lieux du fabuleux empire Perse, ainsi que les coutumes de son peuple à l'histoire si brillante (voir l'article décrivant la Perse dans ce même numéro).

Les tapis de cheveux de Dascylium : la légende

On connaît l'existence de cinq de ces tapis, dont deux sont en Perse, tous deux dans le palais royal de la magnifique cité d'Hamadan. Les trois autres ont été offerts à des rois européens : l'un au roi d'Espanyia ; un autre à l'ancienne famille royale de France (perdu lors des guerres de succession) ; le dernier serait détenu par la guilde marchande d'Arabie, bien que cela soit nié par les Perses depuis des générations.

Ces tapis sont si finement tissés qu'ils semblent être un travail de titan, impossible à concevoir… Comme si l'élaboration d'un seul de ces tapis pouvait consumer plusieurs vies… De cette constatation naît les plus fantasques des rumeurs quant à leur origine : efrits millénaires, artisan immortel, etc.

Bien sûr, il n'est pas rare que des princes-marchands se vantent de posséder l'un de ses tapis, mais c'est plus une occasion de plaisanter qu'une chose véritablement prise au sérieux…

Introduction

Le siège de la guilde marchande

Faisons court : les personnages sont embauchés par la guilde marchande d'Espanyia (*ou celle qui arrange le MJ*) pour retrouver l'une de ses caravanes perdue depuis maintenant un an : **l'Any-Litz**, du nom de sa chef. Au MJ de déterminer les modalités d'embauche selon les impératifs de sa campagne.

Les princes-marchands de la guilde sont nombreux à cet entretien, apparemment de la plus haute importance : en effet, l'inquisition spanyare a découvert que l'un des chefs caravaniers de la guide a volé une centaine de lances-feu et est parti les vendre à une nation étrangère : la lointaine Perse… Les princes-marchands de la guilde risquent d'avoir la tête tranchée s'ils ne récupèrent pas la totalité du larcin, car cette histoire est rapidement montée en épingle, et c'est presque un scandale politique que risque la guilde.

Les personnages doivent donc récupérer les lances-feu, et ramener la fautive, car effectivement, le voleur est une femme. Cette mission, aussi longue que risquée, sera grassement rémunérée par la guilde, qui pourra leur proposer un compte et des lettres de créances pour une valeur de 20.000 SA chacun ! Pour les accompagner durant leur périple, les princes-marchands leur adjoindront un guide connaissant les grandes routes de Perse et qui leur servira d'interprète, un exilé dénommé Aben Basshir. Ils reçoivent en outre un justificatif de la guilde, prouvant qu'ils sont mandatés par elle ; ainsi qu'un pendentif contenant le portrait d'Any-litz, à l'âge de 30 ans (elle en a aujourd'hui 45) : une belle

femme, de longs cheveux blonds, l'air farouche et déterminé. De plus pour compliquer l'affaire, Any-Litz est la fille cachée, qu'il a laissé à son amante lors d'un voyage en Otriche, d'un puissant prince marchand de la guilde d'Espanyia qui demande aux aventuriers de ramener sa fille en plus de l'objet de la mission.

Autres employeurs ?

■ Peu importe la guilde marchande, le principe reste le même, Any-litz a dérobé un gros stock d'objets tabous/secret d'Etat, et les personnages sont chargés de le récupérer.

■ Si vous souhaitez jouer à l'Age de la Bête (*voir Lance-Feu n°3 spécial Granbretanne*), l'introduction sera sensiblement la même, Any-litz est une citoyenne de l'Empire, et a volé du matériel militaire. Les Granbretons craignent qu'elle n'aille les livrer à des rebelles réfugiés en Perse. Comme la présence de l'Empire Ténébreux est assez lâche en ces lieux, les conséquences pourraient être très fâcheuses. Aben sera alors un commandeur de l'Ordre du Vautour (récompensé pour l'assassinat qu'il a commis pour le Ténébreux Empire), et le voyage jusqu'en Perse se fera en ornithoptère.

Des indices sur Any-Litz

En se renseignant au siège de la guilde, et avec tout le tact nécessaire, les personnages peuvent obtenir quelques renseignements sur la fière Any-Litz :

■ Elle est d'origine otrichienne, et possède un passé mouvementé, probablement une fille de bonne famille qui a mal tourné…

■ « Un tempérament volcanique, beaucoup craignent son franc parler et regrettent de l'avoir défiée ! ».

■ Elle a préparé une caravane pour la Perse, mais les financiers de la guilde doutent de la rentabilité de l'affaire. C'est uniquement grâce à son tempérament et sa réputation qu'Any a obtenu les autorisations !

■ La caravane transporte principalement des tonneaux de vin d'Espanyia et des objets manufacturés (un jet de *Baratin* permet d'apprendre que des lances-feu font partie de la cargaison, ce qui est illégal).

■ Elle est partie avec sa fille, Zena, mais a volontairement laissé de côté son amant.

■ Aben, leur guide, est un homme compétent mystérieux, et excessivement dangereux.

Les Pistes de Perse

En Ptéron

Le voyage qui va les mener jusqu'en Perse se fera en Ptéron, avec de nombreuses escales sur les villes côtières et Kyprus dans des relais de la guilde et ainsi que les comptoirs des villes du nord de l'Afrika menant jusqu'en Perse. Si les aventuriers ne savent pas monter, Aben leur apprendra comment diriger les Ptérons. A votre charge de décrire les paysages majestueux de la Mer du Milieu, ou d'ajouter des péripéties de votre cru.

Ce voyage durera environ deux semaines sera l'occasion de gagner 2D10 points dans la compétence *Equitation Ptéron* (un apprentissage à la dure, sans pause).

Caravane marchande

Les aventuriers et Aben arriveront en Perse, usés et courbaturés par ce long voyage. Il leur sera nécessaire de réussir un jet de CONx3 pour ignorer un malus de 20% sur tous les jets, et cela jusqu'à un repos bien mérité.

Enfin arrivés dans la première cité perse, Ils subiront leur première déconvenue : l'écurie locale refuse de leur donner des Ptérons frais, apparemment à cause de la présence d'Aben. Celui-ci évoquera brièvement des problèmes qu'il aurait eu il y a longtemps… Ils devront alors louer des chameaux tandis qu'Aben les mènera sur le tracé de la piste de la caravane. En faisant quelques rapides recherches, ils pourront voir qu'apparemment Any suit la piste principale, menant à Hamadan, la capitale.

Aben Basshir, mystérieux et noble guide perse

Ce Perse d'une quarantaine d'années, aux manières raffinées, sera le guide des personnages dans cette terre exotique qu'est la Perse. Il est grand, athlétique, le port altier et le sourire facile. Il a un visage dur, un regard noir et acéré, et une barbiche soigneusement entretenue lui donne un air aristocratique. Ses vêtements sont un assemblage subtil des modes européennes, et des draperies chatoyantes de Perse.

Son tempérament en fait un homme très agréable : serviable, l'esprit ouvert, mais prompt à s'emporter quand il s'agit d'honneur et à se passionner quand il s'agit de culture. Zoastre convaincu, il considère que sa foi n'engage que lui, mais répondra aux questions des personnages sans s'offusquer. Quand surgit la question de son passé, il devient beaucoup plus évasif, prétendant qu'il a été contraint de beaucoup voyager, jusqu'à ce que ses pas le conduisent jusqu'au palais de la guilde marchande d'Espanyia, qui lui assure un confortable salaire en l'échange de quelques longs voyages…

Bien sûr, Aben ne dira pas tout aux aventuriers. Son premier secret est qu'il est en exil pour avoir assassiné le dernier Emir-Roi d'Hamadan, sur ordre de son remplaçant, qui préféra l'exiler plutôt que de conserver un homme capable de tuer son suzerain… Le second secret qu'il cache est son amour pour Any Litz. Il était au courant de son obsession pour les tapis de Perse, et avait tout fait pour la dissuader de partir, mais celle-ci a profité de son absence lors d'une livraison pour le compte de la guilde pour entreprendre le voyage en Perse, et ne plus réapparaître. Inquiet, il a le pressentiment que quelque chose d'anormal lui est arrivée.

Le trajet jusqu'à Hamadan durera 3 semaines. Et comble de malchance, aucune caravane ne part avant le mois prochain. La dernière caravane est partie il y a à peine une semaine. Les aventuriers devront donc tenter de la rejoindre, mais la route sera difficile et les dangers seront nombreux : pillards, intempéries, seigneurs de guerre en maraude, mutants, etc. A vous de mouvementer leur voyage si les aventuriers s'ennuient !

Lorsqu'ils aperçoivent enfin la caravane, leur arrivée ne passera pas inaperçu, le chef de caravane enverra à leur rencontre une dizaine de gardes perses afin de s'enquérir des intentions des étrangers. Leur interlocuteur sera un certain Aroun, le fils du chef de caravane. Celui-ci est vaniteux et provocateur, et refusera que les étrangers intègrent la caravane sans payer une somme ridiculement élevée (mais acceptera Aben sans discussions). Duelliste confirmé, il provoquera verbalement les aventuriers afin de leur faire perdre patience et de croiser le fer… Accepter ses provocations sans broncher ne sera pas une bonne solution, car même s'ils intègrent la caravane, ils seront considérés comme des personnes sans honneur et méprisées. Le duel n'ira pas jusqu'à la mort, car si Aroun devait mourir, la réaction de son père sera terrible…

Peu importe l'issue du duel, les aventuriers seront cordialement invités à se joindre à la caravane (à moins que les aventuriers ne se comportent avec déshonneur). La nuit tombée, le chef de la caravane les invitera à prendre une tasse de thé avec lui et son fils, et cela sera l'occasion d'un échange courtois et d'une soirée agréable.

Les abandonnés d'Any-Litz

C'est en trouvant le repos dans la caravane que les personnages auront leur premier indice tangible concernant Any-Litz : une carriole de facture européenne au sein des chariots moyen-orientaux.

Ses propriétaires sont des Spanyars du nom de Rorigo et Anneta, marchands vendant une cargaison de vin de grands crus. Ils ont été abandonnés par Any-Litz sur la route, suite à la casse des deux essieux de leur charrette. Ils auraient connu la mort s'ils n'avaient pas été recueillis par cette caravane. Ils pourront dire avec rancœur qu'Any-Litz ne se comportait pas de manière normale (cela fait 10 ans qu'ils sillonnaient les routes avec elle), Elle était irritable, distante et ses décisions étaient arbitraires. Elle semblait obsédée par le fait d'arriver au plus vite à Hamadan, peu importe le prix.

A Hamadan

Une fois arrivés à Hamadan, les aventuriers quitteront leurs nouveaux amis. La fantastique capitale pourra dévoiler ses secrets et merveilles (*cf. Article sur la Perse*).

Aux bureaux de la guilde marchande de Perse

C'est au siège de la guilde marchande de Perse qu'Any-litz est sûrement allée se faire enregistrer pour avoir les autorisations de vendre sa marchandise. Les bureaux d'enregistrement sont assez chichement habillés, contrairement au siège de la guilde marchande, paré de splendeur, s'élevant non loin de là. Après avoir fait la queue parmi les marchands, les aventuriers peuvent tenter d'apprendre, probablement avec un *jet de Marchander*, qu'Any-Litz s'est fait enregistrée (mais pas le stock de lances-feu évidemment).

Un *jet de Sagacité* peut être fait pour voir un sous-fifre s'éclipser à la mention du nom de l'Otrichienne. A leur sortie des bureaux, ils seront interceptés par plusieurs gardes de la guilde, qui leur demande courtoisement mais fermement de les suivre. Ils seront conduits dans un bureau luxueux en présence d'un officiel de la guilde qui les interrogera sur Any-Litz : sa destination, ses contacts sur place, et la réelle raison de sa venue à Hamadan. Leur interlocuteur restera courtois si les aventuriers font de même. Ils pourront de plus obtenir quelques informations : Any-Litz et sa caravane ont quitté Hamadan de nuit après avoir passé une semaine dans la ville, sans donner sa destination (procédure officielle oblige). Les aventuriers seront ensuite sous la surveillance discrète des gardes de la guilde…

Les appartements d'Any-Litz

Aben pourra aussi orienter les aventuriers à Hamadan, mais évitera de se rendre dans les bâtiments officiels et se fera discrets (*jet en Sagacité réussi*). Il connaît les adresses où se rend Any-Litz habituellement. Les aventuriers pourront ainsi rapidement trouver les appartements qu'a loué l'Otrichienne : de petits appartements tournés vers une cour au milieu de laquelle trône une fontaine.

Le propriétaire, un certain Afiir, sera affable, voire obséquieux, et répondra volontiers aux questions des personnages, en espérant une rétribution. Il aura même tendance à inventer si les aventuriers se montrent bon public. Il pourra les orienter vers la bibliothèque d'Hamadan, où « princesse de braise aux cheveux d'or » a passé de longues heures ; ainsi que vers « le terrible et malfaisant Ibaan, le conspirateur de la Marche des Brumes » et notamment ses hommes de main qui l'ont souvent escorté durant son séjour… Il pourra aussi leur apprendre que sa charmante fille a disparu du jour au lendemain, et suppose que c'est cette tragédie qui l'a fait quitter la capitale précipitamment.

Un petit tour à la bibliothèque d'Hamadan

Dans la bibliothèque d'Hamadan, les aventuriers pourront apprendre qu'Any-Litz, qui n'est pas passée inaperçue, a consulté de nombreux livres concernant une ancienne légende perse : les tapis de cheveux de Dascylium…

Ce garde avec une lance-feu ?

Si vraiment vos aventuriers pataugent à Hamadan, ou qu'ils perdent leur temps dans ses ruelles exotiques, ils peuvent tomber sur un garde perse portant ostensiblement une lance-feu d'origine spanyare… Ils peuvent tenter d'interroger le garde en réussissant un *jet de Baratin* pour apprendre que cette arme lui a été donnée par son maître, le nabab Ibaan de la Marche des Brumes.

Le nabab et le tapis perse

Les aventuriers vont probablement tenter de voir ce qu'Any-Litz pouvait bien traficoter avec Ibaan… En se renseignant dans la cité, ils peuvent apprendre qu'Ibaan n'est pas très apprécié, mais qu'il possède une fortune conséquente. Il est connu pour être un opposant au pouvoir en place, et aide financièrement Nahak, si sa sœur est au pouvoir au moment du scénario. Il est de plus considéré comme un barbare et un rustre, étant originaire de la Marche des Brumes qu'il a quitté il y a une bonne trentaine d'années… Ils apprendront aussi que c'est un vaniteux qui prétend détenir un tapis de cheveux, à l'instar des plus grands princes.

Les aventuriers vont devoir passer par des intermédiaires avant de rencontrer le nabab, et ils ont pour cela intérêt à trouver une raison valable : Ibaan n'hésitera pas à envoyer des assassins pour se débarrasser d'éventuels gêneurs.

Le nabab acceptera de les recevoir en soirée, sous le couvert de la nuit. Il les invitera en sa demeure, fastueuse et clinquante, couverte de soieries précieuses, et dont le seul métal apparent est l'or… Ils seront entourés de gardes patibulaires et des boissons rafraîchissantes seront servies par de belles femmes légèrement vêtues. Toutes sont ses femmes. Dans un coin de la pièce, ils peuvent voir une jeune femme blonde vêtue à la mode perse, enchaînée au mur, Zena, la fille d'Any-Litz. Durant cet entretien, les aventuriers devront ruser pour apprendre ce qu'Any-Litz avait à faire avec Ibaan : elle était venue voir s'il possédait effectivement un tapis de cheveux, et négocier la localisation de la source de ces tapis de cheveux… Pour cela, elle a payé le prix fort : son stock de lances-feu qui équiperont les opposants au pouvoir lors d'un éventuel coup d'état, et sa propre fille dont la blondeur avait fasciné Ibaan…

Les aventuriers pourront tenter de faire chanter Ibaan pour apprendre la destination d'Any-Litz, en dénonçant au palais de l'Emir cette transaction illégale, mais ils auront intérêt à avoir de solides garanties à l'extérieur pour ne pas terminer une lame en travers de la gorge… La solution de sortir les armes peut aussi être efficace, si les aventuriers veulent récupérer le stock de lances-feu. La manière la plus simple de résoudre l'affaire est probablement de dénoncer Ibaan au palais d'Hamadan, en demandant en faveur de récupérer les lances-feu et d'interroger Ibaan. Enfin bref, les aventuriers ont le choix sur la méthode à employer !

Suivant la méthode employée, les aventuriers auront peut-être la chance de contempler le tapis de cheveux d'Ibaan, prouvant la véracité de ses dires.

Dans tous les cas, à moins d'échouer lamentablement dans cette histoire dont il ne connaîtront pas la conclusion : ils apprendront que les tapis de cheveux sont à la garde de son ancienne tribu : les Gardiens de Dascylium. Il s'en est enfui avec deux tapis de cheveux : il a vendu l'un, grâce auquel il a bâti sa fortune, et il a gardé le second par vanité.

Ibaan de la Marche des Brumes, riche Nabab.

Ancien membre de clan des Marches de Brumes, il a trahi ses traditions et a fui sa tribu pour faire fortune avec deux tapis. Il a depuis pris de l'assurance à Hamadan, devenant un membre de la pègre locale et soutenant les opposants à l'Emir, par intérêt personnel…

Il a autant pris en stature qu'en importance à Hamadan, atteignant près de 120 kilos pour une taille d'1m90. Il toujours vêtu de robes amples, que mêmes ses concitoyens trouvent excentriques et son visage est ornés d'une barbe soigneusement huilée et parfumée.

C'est un individu vénal, vaniteux, imbu de sa propre personne. Il est dénué de scrupules et continue de respecter certaines traditions de sa tribus : il pratique la polygamie et traite les femmes comme du bétail. Il adore parler de ses richesses.

Zena Litz, fille d'Any et femme d'Ibaan

Zena est une jeune fille intelligente, complètement abasourdie par les drogues qu'Ibaan lui fait ingérer pour la rendre docile. Sa propre mère l'a vendue en tant que femme pour assouvir une lubie : sa quête des tapis de cheveux. Il va sans dire que si Zena échappe à son tortionnaire, ces épreuves auront laissé des marques indélébiles…

La Marche des Brumes - Dascylium

Une fois les aventuriers fixés avec la destination d'Any-Litz, et une fois les lances-feu récupérées, ils pourront partir vers la Marche des Brumes, plus particulièrement vers la tribu des Gardiens de Dascylium.

Les détails de ce voyage dépendront largement de la manière dont ils ont réglé le sort d'Ibaan : en fugitifs ou en héros honorés par le palais de l'Emir. Ils bénéficieront à nouveau de Ptérons dans le dernier cas, ce qui raccourcira considérablement leur voyage.

« Les Gardiens de Dascylium » sont une vieille tribu, très isolée même selon les critères des Marches des Brumes. Ils ont peu de contacts avec les autre tribus, et présentent peu d'attraits pour les autres : leurs terres sont difficilement accessibles, et peu riches. Leur village se compose d'habitations d'apparence austère.

Les Gardiens de Dascylium sont un peuple d'un millier d'âmes, suivant scrupuleusement une tradition ancestrale, que l'on dit héritée de l'empire nomade d'Issoum Hashin (*cf. La Perse Page 7*). Les gens sont donc assez durs, basant leurs lois sur celle du plus fort, et les femmes y sont traitées comme des esclaves.

Ils ont la garde d'une grande porte richement ouvragée, menant vers le royaume de Dascylium, du nom du peuple exilé.

Les ruines hors du temps

Une fois passée la grande porte ouvragée les aventuriers rencontrent rapidement un peuple emprisonné sur un plan aride, sur lequel le temps s'écoule très lentement… 1 an dans le Tragique Millénaire correspond à 60 ans du royaume des tapis de cheveux. De même ils retrouvent Any-Litz, vieille femme en fin de vie.

Any-Litz, Chef de caravane Otrichienne
A la recherche de l'origine des tapis perses – veut réussie un dernier gros coup, fascinée par cette légende que lui a raconté Aben.

Le secret des tapis de cheveux de Dascylium
Issoum Hashin fini par s'emparer du pouvoir en faisant assassiner tous les autres prétendants au pouvoir la même nuit (3268).
Est le croquemitaine de la Perse et même à travers les âges. Issoum n'avait qu'un complexe, une calvitie précoce. L'une des reines des tribus, la tribu de Dascylium, une beauté exquise, refusa d'intégrer son harem, en se moquant de sa perte de cheveux et mettant en doute sa virilité.
Cruel, Issoum imagina le pire des vengeances pour le peuple de la moqueuse. Au travers de ses pérégrinations, il avait découvert un artefact censé appartenir au peuple mythique des Sahyans. Cette découverte avait failli lui coûter la vie : il menait vers une terre maudite où le temps s'écoulait au ralenti. Il y enferma le peuple honni, en leur donnant comme ordre créer des tapis constitué uniquement de leurs propres cheveux. Une vie de labeur était nécessaire pour créer l'un de ses tapis, et en échange il leur fournirait les matières premières nécessaires à leur survie…
Le temps passant, de multiples générations se sont succédées dans ses terres maudites, et Issoum prit la stature d'un empereur, il y créa sa propre religion en envoyant ses propres messies et fut vénéré comme un dieu, alors que les générations passant oublièrent la futilité et la cruauté du châtiment : ils y virent une dévotion à un dieu qui les aimait, qui leur apportait ce dont ils avaient besoin.
Issoum finit par mourir, et le châtiment de Dascylium fut oublié de ses successeurs… Seule la tribu des marches qui en avait la garde continua à entretenir le mythe de l'empereur afin de récupérer les tapis de cheveux, dont ils ne vendent que les plus beaux à Hamadan.

La conclusion de l'aventure est ouverte et laissée à la discrétion du Maître du Jeu, que ce soit la rencontre avec le peuple emprisonné et Any-Litz, le retour dans le Tragique Millénaire en Perse puis en Espanyia pour toucher leurs récompenses s'ils ramènent les lances-feu et peut être la très changée Any-Litz à son père. Les retrouvailles entre les différents protagonistes (père, mère, fille, amant, employeur, amis, ennemis) peuvent procurer encore quelques bon moments de jeu .En tous les cas, leur escapade en Perse leur permet de gagner 2D10% dans la langue perse.

Caractéristiques des PNJS

Basshir, noble et guide perse
FOR 15 CON 15 TAI 15 INT 14 POU 13 DEX 16 APP 14

Points de Vie : 15
Armure : 1D8-1(Cuirasse)

Modificateur aux Dégâts : + 1D4

Armes : *Cimeterre lourd* 95%, Dégâts : 2D6+1+1D4, PdS : 20 ; *Arbalète légère* 90%, Dégâts : 1D6+2, PdS : 6, PA : 3, Portée : 40 m ; *Dague* 85%, Dégâts : 1D4+2+1D4, PdS : 15

Compétences : Amorcer Piège 60%, Art (Stratégie et Tactiques Militaires) 40%, Bagarre 75%, Chercher 80%, Crocheter 65%, Déguisement 75%, Déplacement Silencieux 85%, Dissimuler Objet 50%, Ecouter 75%, Equitation 80%, Esquive 90%, Evaluer 70%, Grimper 95%, Marchander 60%, Orientation 65%, Pister 80%, Potions 60%, Sagacité 55%, Sauter 90%, Se Cacher 70%

Langues parlées : Langue Commune 70%, Perse 80%, Spanyar 50%
Traits Particuliers : 43 ans, 187 cm, 90 kg, grand athlétique, barbiche soigneusement entretenue, visage dur avec un regard noir et acéré
Passions Directrices : Loyauté (Emir-Roi) 10, Loyauté (Guildes Marchandes) 14, Amour (Zoastrisme) 15, Amour (Any-Litz) 13

Aroun, fils du chef de caravane

FOR 14 CON 13 TAI 14 INT 13 POU 13 DEX 18 APP 12
Points de Vie : 13
Armure : 1D6-1(Cuir souple)
Modificateur aux Dégâts : + 1D4
Armes : *Cimeterre* 88%, Dégâts : 1D8+1+1D4, PdS : 19

Compétences : Art (Stratégie et Tactiques Militaires) 40%, Bagarre 85%, Chercher 60%, Equitation 75%, Esquive 80%, Evaluer 70%, Lancer 60%, Marchander 75%, Orientation 50%, Pister 60%, Sagacité 45%
Langues parlées : Perse 75%

Traits Particuliers : 28 ans, 180 cm, 80 kg, grand sec, cheveux noirs ramenés en une natte, yeux marrons
Passions Directrices : Loyauté (Père) 15, Travers (Impulsif) 14

Any-Litz, chef de caravane otrichienne
FOR 09 CON 11 TAI 09 INT 16 POU 13 DEX 14 APP 11
Points de Vie : 10
Armure : Aucune
Modificateur aux Dégâts : Aucun
Armes : *Rapière* 80%, Dégâts : 1D6+1, PdS : 15

Compétences : Baratin 75%, Chercher 90%, Ecouter 75%, Eloquence 80%, Equitation 75%, Esquive 50%, Europe du Tragique Millénaire 65%, Evaluer 70%, Marchander 90%, Médecine Rudimentaire 60%, Orientation 55%, Sagacité 75%, Scribe 65%, Terra Incognita (Perse) 50%
Langues parlées : Langue Commune 70%, Otrichien 85%, Perse 50%
Traits Particuliers : 68 ans, 155 cm, 50 kg, cheveux châtains striés de blanc, yeux bleus luisants d'intelligence malgré son âge
Passions Directrices : Loyauté (Guildes Marchandes) 12, Amour (Famille) 11, Travers (Intrigues) 16

Zena-Litz, fille d'Any et femme d'Ibaan
FOR 11 CON 11 TAI 12 INT 13 POU 11 DEX 14 APP 15
Points de Vie : 11
Armure : Aucune
Modificateur aux Dégâts : Aucun
Armes : *Dague* 45%, Dégâts : 1D4+2, PdS : 15

Compétences : Art (Danses Orientales) 50%, Chercher 40%, Dissimuler Objet 50%, Ecouter 50%, Esquive 30%, Europe du Tragique Millénaire 40%, Marchander 45%, Sagacité 30%, Terra Incognita (Perse) 25%
Langues parlées : Langue Commune 70%, Otrichien 50%, Perse 35%

Traits Particuliers : 22 ans, 172 cm, 65 kg, cheveux blonds, yeux verts, vêtue à la mode perse, semble droguée

Passions Directrices : Amour (Famille) 13, Haine (Any-Litz) 16, Haine (Ibaan) 15

Ibaan de la Marche des Brumes
FOR 16 CON 14 TAI 16 INT 14 POU 15 DEX 12 APP 11
Points de Vie : 15
Armure : Aucune
Modificateur aux Dégâts : + 1D4
Armes : *Cimeterre lourd* 85%, Dégâts : 2D6+1+1D4, PdS : 20 ; *Arc de chasse* 60%, Dégâts : 1D6+1+1D2, PdS : 6, Portée : 80 m

Compétences : Artisanat (Tapis de Dascylium) 20%, Bagarre 70%, Baratin 85%, Chercher 75%, Ecouter 65%, Equitation 50% Esquive 50%, Evaluer 90%, Hypnose 30%, Marchander 95%, Médecine Rudimentaire 50%, Monde Naturel 60%, Orientation 55%, Sagacité 85%, Terra Incognita (Marches des Brumes) 45%

Langues parlées : Langue Commune 70%, Perse 85%
Traits Particuliers : 38 ans, 190 cm, 120 kg, grand imposant, chauve avec barbe soigneusement huilée et parfumée
Passions Directrices : Haine (Etrangers) 13, Travers (Cupidité) 16, Travers (Intrigues) 15, Travers (Luxure) 14

Gardes d'Aroun et Sbires d'Ibaan
FOR 13 CON 13 TAI 14 INT 12 POU 11 DEX 13 APP 10
Points de Vie : 13
Armure : 1D6-1(Cuir souple)
Modificateur aux Dégâts : + 1D4
Armes : *Cimeterre* 75%, Dégâts : 1D8+1+1D4, PdS : 19 ; *Dague* 50%, Dégâts : 1D4+2+1D4, PdS : 15

Compétences : Bagarre 65%, Chercher 60%, Déplacement Silencieux 50%, Ecouter 45%, Esquive 70%, Pister 50%, Orientation 50%, Sagacité 45%, Se Cacher 50%,
Langues parlées : Langue Commune 40%, Perse 70%

Traits Particuliers : 30 ans, 180 cm, 75 kg, grand, cheveux noirs, yeux noirs, barbes parfumées
Passions Directrices : Loyauté (Employeur) 15, Mépris (Etrangers) 13

Ptéron voir Hawkmoon Nouvelle Edition page 205

Une présentation de la ville par Vincent Zimmermann

Regsburg, capitale de l'Archiduché de Bayern

Bienvenue à Regsburg ! Première escale de notre visite touristique des cités remarquables de l'Europe du Tragique Millénaire.

Références :
Atlas Germanique (AG), p. 27
Chroniques Germaniques (CG), p. 11 et 18
Population : 45'000 habitants, dont 41'000 Germains, 1'700 Otrichiens, 800 Sweissers, 1'500 divers (Hollandiens, Français, Tchekiens, Magyars, Moscoviens,…).

Vue Générale

Regsburg est une cité impressionnante qui trône dans la plaine bayernoise. La majeure partie de la ville se situe sur la rive nord du Danube (Donau) à l'intersection de ce dernier d'avec le Maïnn. Elle a été édifiée sur une vaste colline qui domine les deux fleuves.

Le palais de l'archiduc, en véritable forteresse, surplombe la ville depuis son promontoire central. Ceinte de hauts murs, Regsburg est une cité grouillante d'activité où les maisons sont particulièrement serrées les unes contre les autres.

La place est rare et chère dans l'enceinte de la cité, aussi près de 5'000 habitants vivent dans des conditions précaires à l'extérieur des murs. Ces deux « bidonvilles » sont situés respectivement au sud et à l'est de la ville. Le terme « bidonville » est passablement exagéré car la milice y patrouille aussi bien qu'à l'intérieur des murs et la criminalité y reste sous contrôle. En fait, il s'agit essentiellement de quartiers commerçants ou d'habitations pour une population peu aisée.

Les trois imposants ponts de pierre de Regsburg (un sur le Maïnn et deux sur le Donau) sont connus loin à la ronde. Chaque pont abrite de nombreuses maisons à colombages hautes (et parfois « basses » car bâties à la fois au-dessus et en dessous du tablier du pont) de plusieurs étages faisant à la fois office d'habitations (dans les étages supérieurs et inférieurs) et de commerces (au niveau du pont).

■ Le **Hochbrücke** sur le Donau est sans conteste le plus massif et important des trois ponts. Il prolonge l'artère principale de Regsburg (la Hochstrasse) jusqu'à la porte principale de la ville.

■ Le **Stubebrücke**, également situé sur le Donau est renommé pour ses tavernes et ses brasseries. Près des deux tiers des maisons construites sur ce pont sont en effet dédiées au commerce de la bonne chair et de la bonne bière !

■ Enfin, le **Maïnnbrücke**, le plus petit des trois, se situe comme son nom l'indique sur le fleuve Maïnn. Reconstruit récemment après l'effondrement de son prédécesseur, il fait la fierté du bourgmestre Pfund qui a supervisé en personne sa reconstruction.



Légende de la carte

1. Forteresse et Palais Archiducal
2. Hostellerie de la Vieille Tour (avec terrasse les pieds dans l'eau…)
3. Unterstadt, quartier des entrepôts
4. Place du Bayern (nombreuses auberges et tavernes)
5. Académie de Regsburg (AG, pp. 22-23)
6. Oberstadt, quartier de la noblesse
7. Place d'arme et Citadelle de l'Ost de Regsburg
8. Regenmünster, cathédrale du Sincère Repentir
9. Tribunal commercial et judiciaire du Bayern
10. Forts de Guet
11. Quartier « hors-murs » sud (commerçant)
12. Quartier « hors-murs » est (pauvre)
13. Bac Est (OstFähre), tarif de la traversée (évitant ainsi les embouteillages des rues de la cité): un sou de cuivre par jambe, 3 sous par roue…

Précision climatique

Comme son nom l'indique (Regen = pluie en germain), il pleut souvent à Regsburg !

Le micro-climat local influence en effet particulièrement les précipitations qui sont encore plus fréquentes qu'ailleurs en Germanie.

Les hivers sont particulièrement rudes et la neige peut tomber d'octobre à juin.



Les fortifications

Les fortifications de Regsburg sont particulièrement renommées en Germanie. Certes les murailles sont épaisses et hautes de près de 7 mètres, certes les tours triangulaires sont originales mais ce qui rend ces fortifications si impressionnantes se sont surtout les ouvrages défensifs des portes. Les 5 portes de la cité (2 au sud, une à l'est, une à l'ouest et une au nord) sont de véritables forteresses.

Le précédent archiduc a même fait venir (à grand frais) d'Espanyia des canons-feu qui ont été intégrés aux tourelles de ces « portes forteresses ».

Autres lieux d'intérêts

■ Le quartier des tavernes abrite de nombreux établissements aux noms évocateurs comme « **La Barrique Perdue** » (peu recommandable…), « **Le Sanglier Noir** » (haut-lieu des paris clandestins de la ville) ou encore « **L'Archiduc** » (établissement plus côté qui ne peut toutefois pas rivaliser avec la « Vieille Tour »).

■ Parmi les tavernes et autres tripots plus ou moins clandestins situés sur les ponts, il convient de citer le rendez-vous des marchands en fin de journée : « **L'Heureux Elu** » ou encore « **Les Trois Cloches** » dont les caves, situées sous le tablier du Hochbrücke, sont connues pour receler quelques-unes des plus belles prostituées de la ville… Dans un style plus propret, « **l'Hôtel du Fleuve** » promet des chambres spacieuses et propres ainsi qu'un restaurant haut de gamme avec vue sur le Danube. Tout cela à des prix indécents cela va de soi…

■ De nombreux usuriers et autres prêteurs sur gages ont pignons sur rue. Parmi les plus honnêtes, on peut citer le vieil **Adalbort Thesus** ou encore la famille **Gorevsky**, originaire de Moscovie, dont le patriarche **Bozan Gorevsky** est en passe de devenir le plus important propriétaire foncier de la cité.

■ L'échoppe de **Ryida Klenns** est fort connue pour disposer d'un grand choix de cataplasmes, baumes et potions alchimiques en tous genre. On prétend que Ryida aurait été formée par d'anciens druides de la Schwarzwald.

■ Les fidèles du Vrai Dieu se réunissent plus ou moins discrètement dans une petite maison d'Oberstadt surnommée « **Le Prêchoir** » qui dispose d'une bibliothèque riche en ouvrages scientifiques.

Personnalités de la cité

■ **Warter Pfund** : 42 ans, bourgmestre de Regsburg. Pfund est l'antithèse du bourgmestre grassouillet et corrompu que l'on trouve encore trop souvent à la tête des cités germaniques. Grand et mince, toujours rasé de frais et la coupe au bol, il arbore en permanence un air sévère. Son ambition ultime est de faire de Regsburg la véritable capitale économique de la Germanie. Mais pour l'heure, ce titre reste l'apanage exclusif de Nürnberg. Warter est infatigable, il peut être trouvé, par le biais de ses intermédiaires, derrière toute opération commerciale d'envergure dans le sud germanique.



■ **Ysolde von Gareg** : 39 ans, courtisane à la cour de l'archiduc. Ysolde est une « vieille » courtisane qui a su traverser sans perdre de plumes les vingt dernières années (pourtant troublées) de l'archiduché. Redoutable intrigante, elle sait jouer de son charme intact et de ses relations innombrables. Prise à son propre jeu d'intrigues et de débauches, elle est depuis peu tombée dans les griffes de la Confrérie de la Bête. Ysolde se fait ainsi manipuler par **« Andras »** un jeune androgyne au service direct du marquis de Ffürth (voir AG p. 63). Sans qu'elle s'en aperçoive vraiment, chacune de ses nouvelles intrigues rapprochent un peu plus le Bayern du Chaos…

■ **Ristov Worns** : 45 ans, capitaine de la garde citadine de Regsburg (300 hommes). Avec son profil d'aigle, ses petits yeux gris constamment plissés et ses manières autoritaires, Worns est le cauchemar de tous les malandrins de Regsburg. Face aux gens du peuple, il joue son rôle de parfait incorruptible avec une froideur qui glace le sang. Mais lorsque des personnalités plus haut placées entrent dans la danse, le capitaine peut se transformer en un lécheur de bottes parfaitement odieux. En bref : un parfait salopard que des joueurs normalement constitués ne devraient pas tarder à détester. Son lieutenant le plus fidèle, une brute épaisse au crâne rasé et aux muscles tatoués, se nomme **Gorart**. Ancien membre de la pègre regsbourgeoise, Gorart entretien encore d'étroites relations avec celle-ci, notamment le clan des Vagabonds.

■ **Freg Konnell** : 34 ans, espion granbreton de l'ordre du Renard. Si Piter Urnas, l'ambassadeur granbreton en Bayern (voir AG pp. 27-28), est un incapable chanceux, Konnell est son exact opposé : extrêmement compétent mais totalement ignoré de ses supérieurs. L'Empire Ténébreux lui doit pourtant l'essentiel de la partie « opérationnelle » de l'opération « guerre de la ligue » (voir AG pp. 8 et 55). C'est en effet lui qui a organisé la disparition de l'Archiduc O'Pointte un beau jour de juillet 5286…

■ **Volker Tadeus** : 48 ans, Evek de Regsburg. Si l'archiduché de Bayern est relativement souple en ce qui concerne l'appartenance religieuse (il existe une très importante minorité de fidèles du Vrai Dieu), il n'en demeure pas moins officiellement dans le giron du Sincère Repentir. Volker Tadeus s'y emploie d'ailleurs jour et nuit. Une chevelure foncée plus touffue que la moyenne des prêtres de son église, un sourire charmeur et des petites lunettes d'érudit en font un contraste vivant avec l'austérité rigide habituelle du Sincère Repentir. Tadeus est considéré par ses pairs comme donnant une image trop « progressiste » de l'église. Qu'ils se rassurent : sous ses dehors affables, l'Evek est un homme sans pitié, au dévouement total envers son camp.

■ **Morgen Tragger** : 29 ans, aide de camp de l'Obergeneral Von Karmann. Ce jeune officier plutôt bien fait de sa personne a rapidement grimpé les échelons de la hiérarchie du principal corps d'armée du Bayern. Ce tacticien de talent doublé d'un redoutable maître d'arme a su prouver sa valeur sur le terrain. Malheureusement pour lui, ses succès rapides lui sont quelques peu montés à la tête et il passe de plus en plus de temps auprès des courtisanes de la cour à goûter aux plaisirs d'une vie d'oisiveté et d'intrigues. Il passe également une bonne partie de ses nuits dans les meilleurs établissements de la cité (tavernes ou restaurants) entourés de sa garde personnelle (dont son bras droit : **Kolvek**, un ancien granbreton renégat de l'ordre de la Hyène au tempérament parfois instable…). Son caractère hautain lui a récemment causé quelques ennuis que sa popularité et son protecteur ont su désamorcer. Jusqu'à quand ?

■ **Miyna, Selyia et Talyia Alefski** : 23 ans, voleuses et espionnes de haute volée originaire de Moscovie. Ces trois sœurs se ressemblent comme trois gouttes d'eau et pour cause : se sont des triplés ! Elles sont passées maître dans l'Art de jouer avec leur ressemblance et très peu de gens sont au courant de leur « triple » existence. En effet, elles prennent garde de toujours négocier les contrats à deux. Ainsi, la plupart de leurs employeurs sont persuadés d'avoir affaire à de « simples » jumelles. Dans l'immense majorité des cas, se sont Miyna et Selyia, les deux aînées (de quelques minutes…) qui se montrent, conservant ainsi secrète l'existence de Talyia. Les sœurs Alefski sont de redoutables espionnes, aussi belles que mortelles, aux compétences de commando tout à fait impressionnantes. Talyia, la plus jeune est aussi la plus fragile. Elle pourrait bien tomber amoureuse d'un PJ si leurs chemins devaient se croiser… Un dernier mot pour parler du vieux **Jork Oloviev**. Ce vieillard à la longue barbiche blanche tient un commerce de chevaux des Karpathes et possède de vastes écuries en plein Regsburg. A l'insu de tous, il est le chef du réseau d'espionnage du Czar de Moscovie en Bayern. C'est probablement la personne qui connaît le mieux les trois sœurs car elles sont à son service direct !

■ **Anares Dapalantius** : 45 ans, cuisinier réputé de l'Hostellerie de la Vieille Tour. Cet homme discret, pas très beau, un peu dégarni et toujours transpirant (même lorsqu'il n'est pas au fourneaux) se prétend originaire du sud de la Magyarie, fils de veneurs au

service d'un nobliau local. Nul ne sait si cela est vrai et bien peu ont poussé leurs investigations plus loin. Car Dapalantius est sans aucun doute le meilleur cuisinier du Bayern ! L'Archiduc en personne a plusieurs fois tenté de le prendre à son service mais Anares a toujours refusé, préférant rester aux fourneaux de la Vieille Tour sous le patronage bienveillant de **Hanz-Willem Hoppner**, le vieux propriétaire de l'hostellerie. Il faut dire qu'Anares cache un secret généralement mal vu en Bayern : c'est un mutant. Fort heureusement, sa mutation est aussi peu voyante qu'efficace dans son métier. Il dispose en effet de petits tentacules nasaux qu'il peut déployer ou rétracter à volonté à l'intérieur de son nez ! Ces fins tentacules longs d'une dizaine de centimètres sont d'incroyables détecteurs d'odeurs. Dapalantius dispose ainsi d'un score en Sentir/Goûter de 120% lorsque les tentacules sont repliés. Ce score passe à 150% si tous les tentacules sont déployés ! Avec un tel « nez », Dapalantius dispose d'un véritable sixième sens pour d'une part concevoir les plats les plus fins et pour se prémunir de nombreux dangers d'autre part. La détection des phéromones et autres odeurs corporelles donnant de précieuses indications sur l'état d'esprit de son interlocuteur, son score de Sagacité varie de 80% (tentacules repliés) a 120% (tous les tentacules déployés).

Note : les PNJ ci-dessous, déjà décrits dans l'Atlas Germanique, ne sont repris ici que « pour mémoire » car ils sont susceptibles de se trouver à tout moment à Regsburg.

■ **Obergeneral Von Karmann** : 59 ans, Commandant de l'Ost de Regsburg.

■ **Fridrich O'Pointte** : 53 ans, Archiduc de Bayern.

■ **Lord Piter Urnas** : 67 ans, ambassadeur granbreton en Bayern.

Commerce et négoce

La cité est non seulement la capitale politique de l'Archiduché mais également une des plus importante place de négoce du Bayern. Certes, la Libre Cité de Nürnberg peut se targuer de posséder un commerce encore plus florissant mais sous l'influence de son entreprenant Bourgmestre, Regsburg est en train de combler son retard à grandes enjambées.

Afin de favoriser les activités commerciales, plusieurs lois ont été promulguées accordant des facilités administratives (et des taxes moins élevées) aux marchands qui s'annoncent aux autorités.

Mais surtout, sous l'influence de son infatigable Bourgmestre, la guilde du commerce de la ville a développé des liens économiques étroits avec de nombreuses autres cités de l'Europe centrale (notamment Luzern et G'nev en Sweiss, Graz et Linz en Otriche, Savern en Loreine, Praha en Tchekia etc…) et ce au nez et à la barbe de la Guilde de la Baltik qui est officiellement seule habilitée à passer ce genre de contrats. Si quelqu'un parvenait à réunir assez d'informations pour prouver que la guilde de Regsburg tente de s'affranchir de la tutelle de sa grande sœur, cela pourrait déboucher sur une véritable guerre commerciale dont il est peu probable que la capitale du Bayern en sorte vainqueur. Ses autorités jouent donc un jeu dangereux…

Le principal « homme de main » du Bourgmestre Pfund et véritable artisan de cette émancipation commerciale se nomme **Artwig Rennfelder**. Cet homme fin et cultivé, redoutable négociateur, dispose de fonds secrets importants directement puisés dans les caisses publiques de la cité. C'est lui qui, en personne, a mené passé l'essentiel des accords commerciaux secrets.

Unterirdische Welt

Le « monde souterrain » de la pègre locale est divisée en deux clans rivaux assez peu organisés qui disposent chacun de leur domaine d'activité spécifique.

■ Les « **Brückers** » portent bien leur nom. Ils contrôlent en effet l'essentiel des tripots clandestins, des bordels cachés et du racket des commerçants sur les trois ponts de Regsburg. Le frère **Yurgens** et la sœur **Yarga**, tous les deux proches de la soixantaine, sont à la tête de l'organisation qui fonctionne comme une grande famille aux liens parfois flous et distendus…

■ Les **Vagabonds** (« Vagabund ») agissent eux dans toute la cité. Vols à la tire, cambriolages, recel et même parfois crimes crapuleux sont leurs domaines de compétences… **Herr Trund**, un petit personnage grassouillet aux rares cheveux blonds et filasses semble être le « parrain » de cette organisation aux liens encore plus distendus que les Brückers. A moins qu'une personnalité haut placée n'utilise le petit homme comme marionnette ? Et dans ce cas, que se passerait-il si Herr Trund commençait à rêver d'indépendance ?

Spécialités de Regsburg

■ **Pain d'avoine** : le pain d'avoine de Regsburg est particulièrement prisé par les voyageurs de tout le continent. Nourrissant et doté d'une très bonne capacité de conservation, il est le compagnon indispensable à tout voyage d'envergure.
Prix : 3 marks d'argent la livre.
Conservation : 2 mois

■ **Schnaps vert :** en voilà une spécialité intéressante ! Le schnaps vert est le roi des

alcools du sud germanique. Il résulte de la distillation de poires (préalablement fermentées durant 3-4 mois) auxquelles ont ajoute des racines de gentiane. L'alcool blanc aux reflets verdâtres ainsi obtenu est d'une redoutable efficacité… Les distilleries **Birren** sont réputées pour produire le meilleur schnaps vert de tout le Bayern. Prix : 2 marks d'argent le petit verre.
PAlc* : 5 (par verre)

■ **Bières… :** trop nombreuses pour être toutes mentionnées, les brasseries de Regsburg produisent essentiellement pour le marché local. Quelques bonnes spécialités s'exportent toutefois comme la rousse à triple fermentation « **Teufelmacht »** (2 marks d'argent la pinte, 4 PAlc*) de la brasserie **Hornmann** ou la blonde « **Grüne Blonde** » (1 mark d'argent la pinte, 3 PAlc*) des cinq sœurs **Kellmeyer**.

■ **Textiles et teintures :** bien que cela ne soit généralement pas le principal centre d'intérêt des aventuriers de passage, Regsburg est fort connue pour la qualité de sa draperie et notamment de sa laine et de ses colorations disponibles. Actuellement, le marché est dominé par les trois maisons **Thurmeister**, **Grölmann** et **Von Derisch** qui n'hésitent pas à former un véritable cartel en se mettant d'accord sur les prix et en se partageant l'exploitation des meilleurs troupeaux de moutons producteurs de laine. Toutefois, une nouvelle petite compagnie dynamique « **BlauWolle** », fondée par la jeune **Verena Stadelmann,** tente de briser l'hégémonie des trois géants du textile bayernois. N'étaient les appuis politiques et financiers de son père Hartwig, riche bourgeois de Regsburg, Verena n'aurait pas tenu deux mois… Toutefois, cela risque bien d'être insuffisant et rien n'est moins sûr que la survie à long terme de BlauWolle.

Intrigues et situations aventureuses

Le saut de l'ange

Les ponts de Regsburg se prêtent particulièrement bien aux courses-poursuites. Une « cible » des personnages pourrait tout à fait se retrouver acculé dans l'une des maisons établie sur un pont. Du coup, la seule option de fuite est de sauter par la fenêtre… droit dans le fleuve !
Mais peut-être les PJ eux-mêmes devront-ils se servir de cette ultime voie de secours…

Le secret de Worns

Le capitaine de la garde n'est pas un si mauvais bougre que cela. Sa femme étant morte en couche à la naissance de leur premier enfant, le capitaine a confié la garde et l'éducation de ce petit garçon à une nourrisse de la ville. Il reste très attaché à son fils et passe le voir aussi discrètement que régulièrement. Malheureusement pour eux, **Halke Sturm**, un marchand véreux affilié à la pègre de la cité a découvert l'existence du jeune **Filip** et a décidé de l'enlever pour mieux manipuler le capitaine.
Les PJ peuvent être témoin de l'enlèvement et se décider à intervenir pour sauver l'enfant. Ils peuvent aussi se voir engagés par un homme de main de Sturm pour « surveiller un entrepôt menacé par une bande voleurs » et servir par la même occasion de parfaits leurres pour la garde.

Esclandre à la Vieille Tour

Morgen Tragger et ses hommes prennent du bon temps à l'hostellerie de la Vieille Tour. Sur un prétexte quelconque, Kolvek, le principal lieutenant de Tragger, se sent insulté par les PJ et le fait clairement savoir. A eux de négocier cet évènement délicat s'ils ne veulent pas se retrouver sous les verrous. Morgen Tragger et ses hommes disposent en effet de nombreuses protections à Regsburg…

Les fous de Dieu

Tous les fidèles du Vrai Dieu ne sont pas des pacifistes érudits et contemplatifs, loin s'en faut ! Menés par le prêcheur **Ozarius**, plusieurs notables affiliés au culte fomentent l'assassinat de Volker Tadeus.
Ce dernier a en effet récemment fait déporter à Reichmünster plusieurs personnalités du culte dont le prêcheur Azelmus, particulièrement apprécié de la population regsbourgeoise.
Les PJ seront-ils les spectateurs ou les acteurs de ce drame ? L'assassinat réussira-t-il ?

Secrets de négoce

Un agent de la Guilde de la Baltik (Enning Büren) est sur la piste des accords commerciaux secrets passés entre Regsburg et plusieurs cités d'Europe théoriquement dans sa sphère d'influence. Il dispose déjà de documents compromettants en provenance de G'nev et s'apprête à rencontrer à Regsburg même un mystérieux contact qui lui a promis des documents de première main mettant directement en cause le Bourgmestre Pfund. Les aventuriers peuvent se faire engager par un Büren prudent comme gardes du corps ou, au contraire, se retrouver charger de mener l'enquête sur ses agissements, voire de l'éliminer…

Formule secrète

Verena Stadelmann, la jeune et ambitieuse fondatrice et patronne de BlauWolle est entrée en contact avec un savant français qui lui a proposé une magnifique gamme de colorants bleus et violets pour ces tissus (pourquoi pas un jeune

et sémillant imposteur ou alors le célèbre Professeur Jeanjean de Loreine ?). Une formule secrète révolutionnaire permet de produire ces couleurs beaucoup plus facilement et surtout, moins cher que selon les procédés habituels. Une véritable aubaine pour Verena ! Et du travail en perspective pour les aventuriers chargés de mener sain et sauf à Regsburg le savant, ses formules et ses ingrédients. Il va sans dire que les concurrents de Verena ne laisseront pas leur jeune concurrente marquer des points si facilement (et si tout cela n'était que du vent, initié et manipulé par les Textiles Von Derisch pour humilier définitivement Fraülein Stadelmann ?).

La capitulation de Von Karmann

Il peut être intéressant de placer les PJ dans le contexte de la conquête de la Germanie dont l'un des épisodes les plus tragiques est sans conteste la chute de l'armée du Bayern.

C'est durant le terrible hiver 5294-95 que la résistance acharnée de l'Obergeneral Von Karmann va trouver sa conclusion tragique. Après plusieurs mois de manœuvres tactiques et stratégiques dans la plaine bayernoise (qui coûtèrent très cher aux Granbretons), von Karmann se voit contraint de se replier sur Regsburg. Suite à une trahison dans les rangs de ses officiers, l'Obergeneral est obligé de chambouler ses plans et abandonne l'idée de s'ouvrir le chemin de la Sweiss. Malheureusement pour lui, la cité est déjà tombée sous l'influence des connétables ténébreux. Alors qu'il s'apprête à soutenir un long siège, Von Karmann se voit refuser l'entrée dans Regsburg ! Les légions masquées de Granbretanne déboulent alors sur les troupes bayernoises fatiguées et acculées devant leurs propres murailles. La résistance de l'Obergeneral durera trois longs jours. C'est le VIIe bataillon de la IVe légion des Loups, mené par le baron Meliadus en personne, qui mettra à terre le vieux général. Le combat singulier l'opposant au baron de Kroiden restera longtemps dans les mémoires. Fatigué, affaibli par trois jours de lutte acharnée, Von Karmann parviendra à blesser plusieurs fois le Grand Connétable avant de périr transpercé par la lame du baron.

La cité de Regsburg sera « récompensée » de sa « loyauté » aux troupes ténébreuses par trois jours de répit… avant une nuit de massacres et de pillages méthodiques organisés par l'ordre de la Hyène.

*PAlc = points d'alcoolémie, voir les règles de consommation d'alcool dans AG p. 105-106



Un petit détour par Amin, par Christophe « Zaoutir » Deneux

Amin, capitale de Picardia



Seconde étape, Amin, cité historique. Son port, sa cathédrale, son palais... Ses intrigues...

Description de la ville

La ville

Capitale de la Picardia (région du nord de la France), Amin est une ville d'importance établie sur les bords de la Som avec une population de 15 000 habitants. Trois grandes routes partent de la ville, la première en direction du nord vers Boulogn' et Karlay avec sur les hauteurs, l'emplacement du palais du comte Alex VIII. La seconde, à l'est part en direction de la forteresse de Quenoy. Enfin au sud, la route mène vers Diep mais surtout vers Parye.
C'est une ville marchande avec un port fluvial qui accueille chaque jour de nombreux petits esquifs venant de l'amont ou de l'aval du fleuve pour y déverser leurs marchandises qui seront vendues sur la place du marché. Ce dernier est un haut lieu de commerce de la ville où se tient chaque jour le marché le plus important de la région.
Les murailles de la ville forment une enceinte qui s'élève à 8 mètres de hauteur. Vingt-quatre tours carrés de 12 mètres de haut qui renforcent les défenses, notamment aux embouchures du fleuve. Cinq ponts enjambent la Som dont deux relient l'île centrale à la ville. Amin est découpé en six quartiers délimités par de larges avenues pavées.

■ **La Cathédrale (1)** : Vieille bâtisse construite bien avant l'Age d'Or et qui a su résister au passage du temps. C'est la cathédrale la plus haute de France et qui reste le seul monument d'importance de dévotion pour le culte du Vrai Dieu. Elle fait l'objet d'un pèlerinage annuel qui attire des croyants de France mais également de toute l'Europe. Le Patriarche Andromalius y célèbre des offices au moins une fois par semaine.

■ **Les Hortillons (2)** : Ancien lieu touristique ou l'on trouvait des jardins sur l'eau, les hortillons sont devenus un véritable marais tortueux et dangereux accessible par la Som et entouré d'une vaste palissade d'asphalte pour l'isoler des quartiers habités. La brume recouvre en permanence sa surface et les nombreuses créatures qui y rodent (on parle même d'une petite colonie de Goules des mers) en font l'endroit le plus dangereux de la ville. Pratiquement personne ne s'y aventure car très peu de gens en sont revenus vivant ou même entier. C'est une véritable épine en plein cœur d'Amin. Les Granbretons auront l'idée de l'assécher pour y découvrir les mystères que les hortillons recèlent.

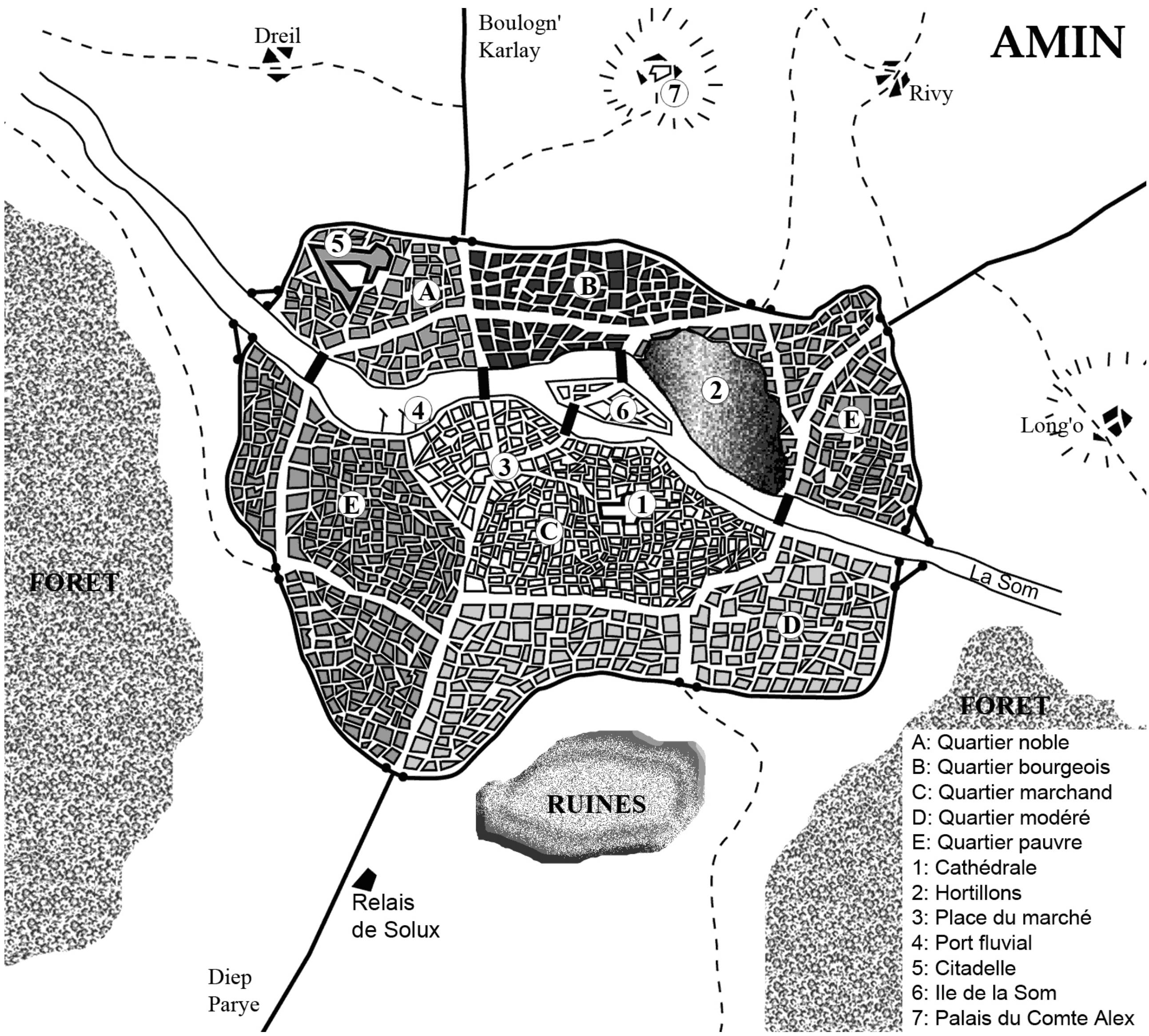
■ **La Place du marché (3)** : C'est sur cette place que se tient le grand marché qui a lieu chaque jour de

l'aube au coucher du soleil. La place est le lieu le plus animé de la ville ou l'on peut y trouver toutes sorte de marchandises même celles qui n'auraient pas du passer l'inspection du clergé du Vrai Dieu. La milice est présente et exerce un certain contrôle pour éviter la multiplication des larcins et de vols à la tire. C'est également sur la place du marché qu'ont lieu les discours et exécutions publiques.

■ **Le Port fluvial (4)** : Celui-ci connaît une activité intense de jour comme de nuit, il y transite de nombreux petits bateaux venant faire commerce des produits sur la place du marché. On peut y admirer la magnifique barge d'apparat du comte de Picardia qui mouille au port et qui lui permet des promenades sur les bords du fleuve. Il n'est pas si rare de voir de temps en temps accoster au port un croiseur granbreton.

■ **La Citadelle (5)** : L'enceinte extérieure de la citadelle haute de 6 mètres et de couleur grise date de l'Age d'Or. C'est la résidence depuis de nombreuses années du baron d'Amin et de sa cour. Normalement nul ne peut entrer dans la citadelle sans une recommandation du baron ou de son administration. Actuellement, la garde du comte Alex VIII surveille l'entrée de la citadelle et celui-ci a adjoint un conseiller/tuteur à la jeune et nouvelle baronne, lui même assisté d'un membre de l'ordre du Lézard.

■ **L'Ile de la Som (6)** : Ce lieu fut longtemps consacré à l'exercice du pouvoir car il était le domaine et la résidence du comte de Picardia. Alex V le téméraire vendit l'île à la ville d'Amin pour construire son palais à l'extérieur afin de « respirer le bon air ». Finalement, la ville y construisit des bâtiments et des entrepôts qui servent principalement aux marchands pour conserver leurs biens. L'île est encore entourée des restes de l'enceinte comtale. Avec la venue des Granbretons, l'île va devenir petit à petit leur territoire (centre de recherche des Serpents, caserne des Taureaux, bibliothèque des Lézards…) jusqu'à se transformer en véritable quartier général. Pendant l'occupation, l'accès sera réservé à leurs compatriotes ou invités. En effet, l'île est facilement contrôlable par la surveillance des deux ponts qui enjambent la Som.

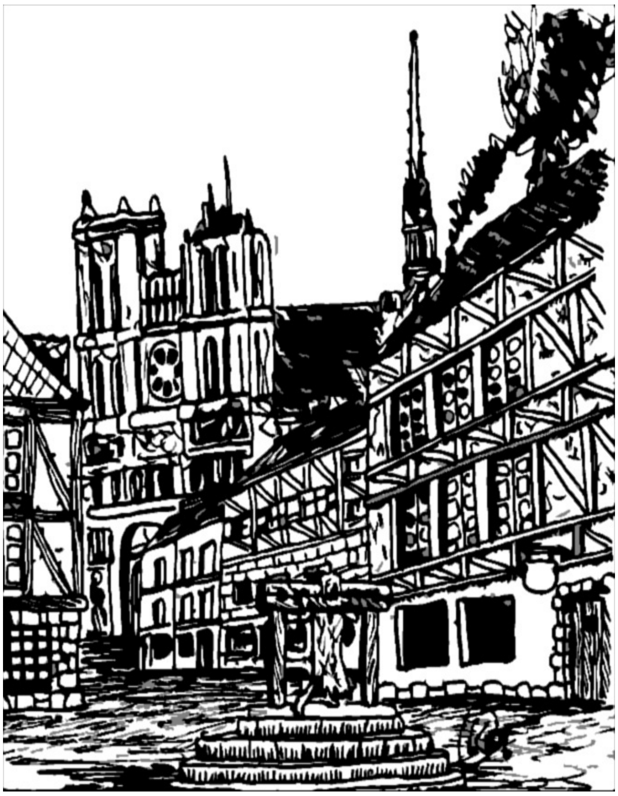


Les alentours

■ **Les Ruines** : Elles occupent l'emplacement d'une partie de l'ancienne cité. La radioactivité est ici nulle et les ruines servent de repaire à certains brigands et mutants. Environ une fois par an, une équipe de Serpents accompagnée d'une escorte vient y réaliser des fouilles.

■ **Les Forêts** : Les deux forêts aux abords de la ville sont très denses et très peu explorées sauf en lisière de ces dernières.

La cathédrale d'Amin



■ **Le Palais du comte Alex VIII (7)** : voir description dans la France p. 108-109.

■ **Long'o** : Village ou l'on trouve la plus grande Maladrerie de la région avec comme haut soignant un Epykorien.

■ **Dreil** : Village fournissant en matières premières et produits frais les besoins du palais d'Alex VIII.

■ **Rivy** : Village ou se trouve un pavillon de chasse et la résidence secondaire du baron d'Amin.

■ **Le Relais de Solux** : Village servant de relais et de caravansérail sur la route menant à Parye. Il appartient à la guilde marchande d'Espanyia.

Voir également La France p. 101-110 pour plus de détails sur la ville, les personnalités et la région de Picardia

Organisation Politique

Organisation Politique

Le comte de Picardia a tout pouvoir sur la région et décide comme bon lui semble d'annuler ou confirmer chaque édit, il promulgue des lois qui doivent être respectées à la lettre en Picardia. Il peut s'inviter ou il veut quand bon lui semble et dans n'importe quel endroit et institution.

La ville est sous l'autorité du baron d'Amin (système féodal typiquement médiéval) qui laisse les tâches administratives et la gestion d'Amin entre les mains du Conseil des Magistrats. Le baron supervise un territoire qui s'étend de la ville jusqu'à un rayon de 30 km autour de celle-ci. Il dirige l'armée responsable de la sécurité à l'extérieur de la ville.

Le Conseil des Magistrats est composé de 9 membres en tout : 6 membres élus (un représentant par quartier élu pour un mandat de 4 ans) + 3 membres d'office : le baron (ou baronne) d'Amin, le capitaine de la milice et le chef spirituel de l'autorité religieuse (culte du Vrai Dieu). Pour siéger, il faut avoir au minimum 15 ans et le bourgmestre qui est président du conseil, ne peut être choisi que parmi les représentants des quartiers. Les décisions sont prises et votées à la majorité et le baron a un droit de veto sur n'importe quel édit municipal. Par chance, le comte actuel Alex VIII qui habite non loin d'Amin, se moque de la ville et se retranche dans son palais. Il laisse ainsi au bourgmestre les coudées franches pour gérer Amin car la nouvelle baronne ne peut siéger au conseil du fait de son jeune âge. Le conseil des magistrats se réunit à l'hôtel Perret se situant juste à côté de la place du marché. L'hôtel Perret sert ainsi de centre administratif à la ville. Avec l'arrivée des Granbretons, le conseil passera sous la coupe de Zventisk par l'intermédiaire du bourgmestre, du capitaine de la milice et d'Andromalius.

L'Armée et la Milice

L'armée du baron d'Amin est composée de 120 hommes. Elle a la charge de patrouiller sur les terres du baron pour éviter le brigandage et sert de garde personnelle à ce dernier dans la citadelle. Elle assure également la sécurité des pavillons de chasses et des résidences secondaires.

L'ordre dans la ville est assuré par la milice locale (200 hommes) aux ordres de Pol de Lan sous la responsabilité du bourgmestre et du baron d'Amin. Cette milice est lâche et corruptible mais menée de main de maître par son capitaine quand le besoin s'en fait sentir. Après la conquête (été 5290), les Taureaux assureront des patrouilles dans la ville en plus de la milice et aux alentours.

Les Sectes Présentes

■ Le culte du Vrai Dieu : C'est la religion d'état du comté. La Picardia est l'un des rares bastions

du Vrai Dieu en Europe avec sa cathédrale et son université, véritable fer de lance de cette doctrine religieuse.

■ Les Guildes marchandes et artisanales : Très puissantes et bien implantées à Amin, les guildes ont déjà donné de nombreux bourgmestres et jouent un réel contre pouvoir face à la noblesse et au culte du Vrai Dieu.

■ Les Epykoriens : Une petite communauté est présente en ville et dispense ses soins même aux plus déshérités. Le haut soignant de la Maladrerie de Long'o est le maître à penser de cette organisation qui n'est pas bien vu des Granbretons.

■ Les Egalitaires : Un petit nombre d'égalitaires s'est récemment implanté à Amin. Pour l'instant leur leader, un lyonnois, préconise la discrétion avec réunions secrètes mais envisage à l'avenir des actions plus voyantes.

Sciences et Savoirs

En Picardia, la science sent le souffre, elle est assimilée à la sorcellerie. Les seuls scientifiques à travailler au vu de tous sont les Serpents dans leur centre de recherche (Qual 6) situé sur l'île de la Som. Les autres se cachent et travaillent dans le plus grand secret. Le laboratoire de Fabin de Sottevil (Qual 4) se trouvant dans les hortillons en est un parfait exemple. Malheur à ceux qui sont découverts.
Les lieux d'apprentissage sont rares, les seuls d'importance sont la bibliothèque des Lézards riche en ouvrages anciens et l'Université théologique Saint Leu du Vrai Dieu.

Université Saint Leu d'Amin :
Date de fondation : 4978
Recteur (5290) : Clementus
Collèges : Théologie (Vrai Dieu)
Compétences enseignées : Art (Théologie), Calcul, Eloquence, Europe du Tragique Millénaire, Français, Ancien Français, Langue Commune, Monde Ancien
Secrets technologiques enseignés : Aucun
Infrastructures : Grande bibliothèque et salles d'études
Influence granbretonne : Faible, Zventisk se contente de contrôler Andromalius

Personnalités (début 5290)

Note par rapport à La France : J'ai élevé Zventisk au rang de Connétable Lézard et Tragehn au rang de Commandeur Taureau au lieu de Capitaine

■ **Pol de Lan**, 38 ans, capitaine de la milice. Ancien nobliau, Pol a toujours vendu ses services de spadassin au plus offrant, le dernier en date est Zventisk, le Connétable de l'ordre du Lézard responsable des Granbretons en Picardia. Après la conquête en 5290, il collaborera encore plus étroitement avec ces derniers et s'entendra même assez bien avec le Commandeur Tragehn de l'ordre du Taureau. Il est sans sentiment et obstiné.

Pol de Lan
FOR 14 CON 13 TAI 16 INT 14 POU 13 DEX 18 APP 10
Points de Vie : 15
Armure : 1D6-1(Cuir souple)
Modificateur aux Dégâts : + 1D4
Armes : *Rapière* 95%, Dégâts : 1D6+1+1D4, PdS : 15 ; *Arbalète légère* 90%, Dégâts : 1D6+2, PdS : 6, PA : 3
Compétences : Bagarre 75%, Chercher 80%, Déplacement Silencieux 85%, Ecouter 75%, Esquive 90%, Evaluer 70%, Marchander 95%, Sagacité 65%, Se Cacher 70%, Botte secrète : Balafre dextre 46%
Langues parlées : Langue Commune 70%, Français 65%
Traits Particuliers : 38 ans, 190 cm, 75 kg, grand sec, cheveux noirs coupés au raz, yeux marrons, large cicatrice sur le haut du front
Passions Directrices :
Loyauté (Granbretons) 15, Loyauté (Amin) 13, Travers (Cupidité) 16



■ **Justine,** 8 ans, baronne d'Amin. Rusée et brave, la baronne d'Amin vient de perdre successivement son père lors d'une escarmouche sur la frontière avec la Begik puis son frère récemment jugé et décapité pour complot contre le comte Alex VIII. Cette dernière fulmine en secret et prépare sa vengeance. Vive, intelligente et douée pour son âge en littérature, elle reste cependant cantonnée à Amin pour tenir le rang de sa famille au lieu d'intégrer une université. Son jeune âge lui interdit de siéger au conseil des magistrats de la ville. De plus, elle se trouve sous étroite surveillance du comte et des Granbretons.

Justine
FOR 7 CON 10 TAI 6 INT 15 POU 14 DEX 10 APP 14

Points de Vie : 8
Armure : Aucune
Modificateur aux Dégâts : - 1D4
Armes : *Poignard* 40%, Dégâts : 1D4+2-1D4, PdS : 15

Compétences : Art (Chanter) 50%, Art (Littérature) 70%, Baratin 50%, Eloquence 40%, Equitation 30%, Europe 30%, Sentir/Goûter 40%
Langues parlées : Langue Commune 80%, Français 70%
Traits Particuliers : 8 ans, 135 cm, 36 kg, cheveux châtains foncés, yeux verts, visage d'ange mais déjà marqué par la sévérité et la concentration
Passions Directrices : Loyauté (Famille) 16, Haine (Comte Alex VIII) 15, Travers (Intrigue) 12

■ **Engueran Soufflot,** 54 ans, marchand. C'est le picard typique c'est-à-dire réservé et méfiant, cet agriculteur et éleveur de bovins s'oppose aux différentes taxes imposées par le culte du Vrai Dieu. Arrogant à la mise aussi impeccable que sa moustache, il habite un village au bord de la Som en amont d'Amin. Engueran vient tous les jours vendre ses produits sur la place du marché.

.■ **Arman Navel,** 43 ans, bourgmestre. Arman est membre et président du conseil des magistrats ainsi que le maître de la guilde des tisserands et couturiers. Bel homme cultivé et toujours célibataire multipliant les conquêtes féminines, il est actuellement sous l'influence d'un membre de l'ordre du Vison. Arman compte bien se représenter pour un second mandat.

■ **Clotid Hocour,** 58 ans, intendante de l'hôtel Perret. Cette femme austère aux cheveux impeccablement ramenés en chignon est toujours plongée dans ses manuscrits et délivre ses instructions avec une certaine fermeté. Clotid, en plus d'avoir sous ses ordres tous les administratifs de la ville, gère l'hôtel, le planning et les compte rendu des réunions du conseil des magistrats. Elle est secrètement le premier informateur du baron Ankern de Diep, tâche qu'elle remplit non par conviction mais pour protéger son fils unique embrigadé dans cette bande de résistants.

■ **Clementus,** 35 ans, recteur de l'université. Cet adepte du culte du Vrai Dieu dirige l'université Saint Leu attenante à la cathédrale qui enseigne les dogmes de cette religion. Ce grand homme chauve charismatique est souvent appelé pour savoir si certaines personnes sont des agents du diable (Sincère Repentir) venant de Normandia. Clementus commence à s'inquiéter des prises de position d'Andromalius.

■ **Arturo,** 29 ans, troubadour/espion. Il dirige une troupe de jongleurs et de dresseurs d'animaux qui fait régulièrement des représentations au palais du comte Alex VIII. Petit blond aux réflexes impressionnants, il espionne pour le compte de la Begik et transmet des informations pour prévenir d'éventuels mouvements de troupes picardes puis plus tard granbretonnes.

■ **Fabin de Sottevil,** 58 ans, scientifique et mutant. Fabin a trouvé refuge dans les hortillons pour exercer tranquillement ses expériences. Sa tanière se compose d'une simple cabane de bois bien cachée par la végétation puis deux sous-sols très bien aménagés avec laboratoire et bibliothèque. Cet imposant colosse à la barbe torsadée possède comme mutations, un corps fort velu et une queue animale qui sont assez facilement dissimulables.

■ **Thom Dausq,** 63 ans, aubergiste. Tenancier de « Ach'Cabotan », une auberge cossue située dans le quartier marchand. Thom sert de contact pour le baron Ankern de Diep et son auberge de lieu de repli/planque pour les déplacements et opérations en ville. C'est un homme corpulent toujours jovial et accueillant quelque soit l'heure d'arrivée des clients.



Histoire Récente

5040 : Election du premier comte de Picardia suite aux décès de Tranchecoeur et d'Ancelau. Son premier acte est de déclarer l'indépendance du comté.
5138 : Vente de la ville de Karlay aux Granbretons par le comte Alex V le téméraire. Il vend également le domaine comtal (île de la Som) à la ville d'Amin et fait construire son palais sur les hauteurs dominant la ville.
5150-5265 : Nombreuses batailles de frontières avec la Begik et la Normandia qui déciment la noblesse picarde.
5284 : Ascension d'Alex VIII pour le titre de comte de Picardia.
5285 : Mort du baron Jan d'Amin, père de Justine.
5286 : Arrivée de Zventisk et de sa suite à la cour d'Alex VIII.
5289 : Décapitation du jeune baron Cyril, frère de Justine pour complot contre le comte.
5290 : Eté, conquête de la Picardia par Méliadus en personne. Cette dernière fût relativement aisée sauf en quelques rares endroits. Amin accueillera les Granbretons en défenseurs des valeurs du Vrai Dieu et comme rempart au Sincère Repentir de Normandia. Alex VIII applaudira avec grand enthousiasme le passage des légions granbretonnes devant son palais.

Evénements

Suite à un conseil des magistrats houleux, les fidèles des différentes factions se querellent et se livrent au pugilat à travers les rues et places de la ville.
Un espion du Sincère Repentir a été arrêté. La foule en liesse suit le cortège, le sort réservé au supplicié est le bûcher.
Un navire marchand d'une nation étrangère accoste au port fluvial, la place du marché va entrer en effervescence et de bonnes affaires sont en vue.
Deux jeunes bourgeois se sont battus la nuit précédente et l'un d'entre eux est retrouvé mort par la milice. Son meurtrier est recherché activement pour interrogatoire.
Des Granbretons se baladent en ville, à leur passage les gens se dérobent ou saluent bien bas. Leurs motivations sont inconnues mais il faut toujours se méfier de l'envahisseur, une rafle est si vite arrivée…

Aventures

Les sbires de Zventisk sont sur le point de démanteler un complot visant à tuer le comte Alex VIII et dont la jeune baronne d'Amin serait impliquée. Cette dernière recrute les aventuriers pour la tirer de ce mauvais pas.

Clementus engage les aventuriers pour servir de protection à un adepte du culte du Vrai Dieu qui se rend à Amsterdam en Hollandia. En fait le vieil homme n'est pas n'importe qui puisqu'il s'agit d'un des très rares Parfaits (la plus haute autorité religieuse) du culte du Vrai Dieu.

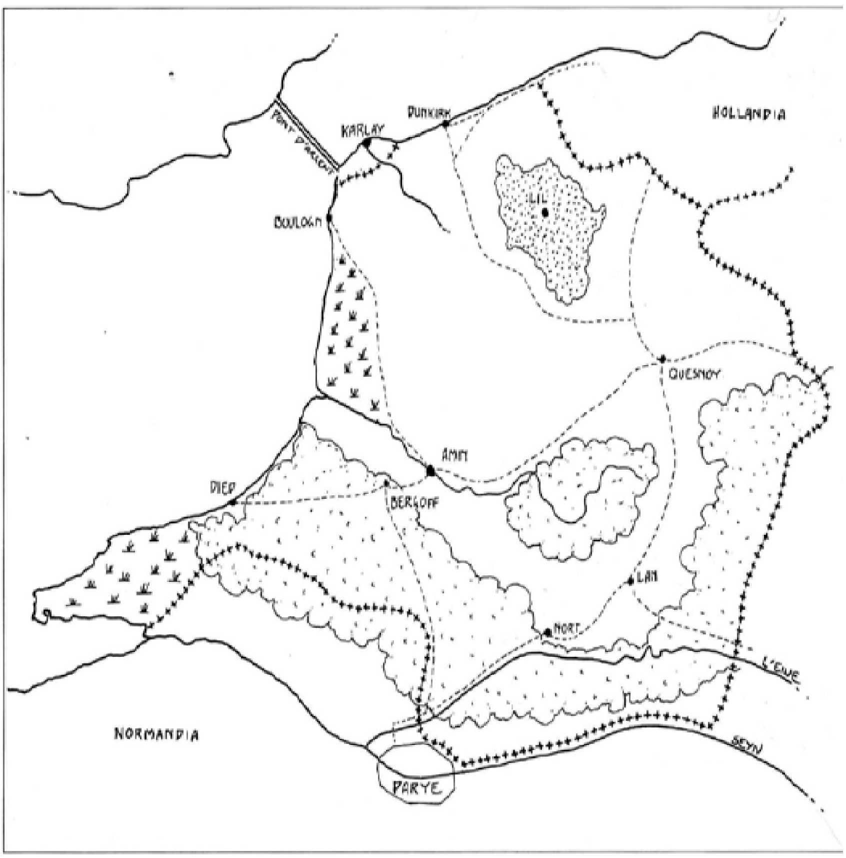
A la sortie d'une auberge et après une soirée bien arrosée, les personnages sauvent une jeune bourgeoise en détresse assaillie par cinq voleurs. Le père de celle-ci, inquiet pour sa fille unique, embauche les aventuriers pour tirer l'affaire au clair et rechercher le mystérieux commanditaire. L'enquête risque d'être longue et dangereuse car elle finit sur les traces du bourgmestre.

D'étranges disparitions ont lieu à Amin ces derniers temps. Les disparus sont tous jeunes et en bonne santé. Un mois plus tard, ils sont retrouvés morts aux abords de la Som. La milice enquête mais elle piétine. Un étrange informateur accoste les aventuriers et leur demande de percer ce mystère. D'après lui, il faut commercer à chercher du côté des hortillons.

Le Commandeur Tragehn souffre d'un mal inconnu qui le maintient cloué au lit depuis 3 jours. Soupçonnant une trahison interne, il recrute (de force ??) nos braves aventuriers pour régler cette affaire. Pendant leur enquête, ils vont être confrontés à la vie quotidienne et aux manigances des Granbretons

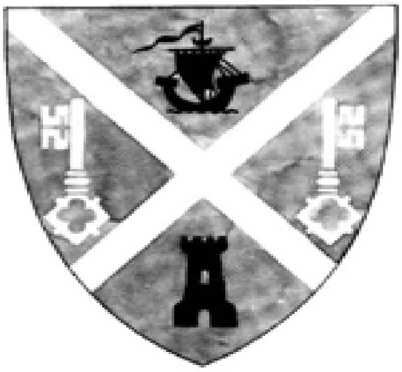
Un beau jour, une jeune femme de 16 ans (Isabella) apparaît à Amin et réclame la baronnie en lieu et place de Justine se réclamant comme la fille aînée (mais bâtarde) du défunt baron Jan d'Amin. Pour réclamer son du, elle apporte des papiers officiels signés du baron et attestant sa bonne foi, de plus la ressemblance avec l'ancien baron (et Justine) est flagrante. Justine souhaite toute la lumière sur ce perfide complot et charge les aventuriers de démasquer l'usurpatrice avant que cela ne déclenche une émeute entre les partisans des deux camps. Pour corser l'affaire, l'usurpatrice n'en est peut être pas une et la personne qui se cache derrière toute l'affaire est en fait Nemrek, baron de Dunkirk, qui pour une fois est tombé sur un gros coup.

Voir également La France p. 101-110 pour plus de détails sur la ville, les personnalités et la région de Picardia.
Note par rapport à La France :
J'ai élevé Zventisk au rang de Connétable Lézard et Tragehn au rang de Commandeur Taureau au lieu de Capitaine.



les environs de Parye par Christophe « Zaoutir » Deneux avec l'aide de Vincent Zimmermann pour la carte

Parye et ses alentours



D'après une version originale de Thierry Monter parue dans le supplément « La France »

Cette aide de jeu se veut un complément de la description de Parye ainsi que les alentours proches de la ville que l'on trouve dans le supplément « La France »

Elle reprend le plan de la ville et ses environs pour le modifier et le détailler un peu plus. En effet le plan initial (page 162) me semblait incomplet et il était parfois difficile de situer géographiquement la carte de Parye par rapport à celles des autres duchés du supplément. Voici donc une version personnelle qui se veut une boite à outil, facilement adaptable selon les besoins et envies du MJ.

« Le soir, Hawkmoon atteignit la Cité de Cristal. Ses bâtiments, faits du quartz le plus pur, étincelaient de couleur, et partout l'on entendait le tintement des ornements de verre, dont les habitants décoraient maisons, monuments et édifices publics. Cette ville était si belle que même les guerriers du Ténébreux Empire l'avaient laissée quasiment intacte, préférant perdre plusieurs mois pour s'en emparer par la ruse plutôt que de l'attaquer en force. Dans la ville même, cependant les signes de l'occupation étaient nombreux : la peur se lisait sur le visages des gens du peuple ; dans les rues se pavanaient des guerriers aux masques d'animaux et des drapeaux étrangers flottaient sur les maisons qui avaient, autrefois, appartenu à la noblesse de Parye. Ces drapeaux étaient ceux de Jarak Nankenseen, seigneur de la guerre de l'ordre de la Mouche, d'Adaz Promp, grand connétable de l'ordre du Chien, de Mygel Holst, archiduc de Londra, et d'Asrovak Mikosevaar, transfuge de Moskovie, seigneur de la guerre mercenaire de la légion du Vautour, destructeur et pervers…….

Il n'y avait pas d'enfants dans les rues de la Cité de Cristal. Ceux qui n'avaient pas été massacrés avaient été capturés et servaient d'otages ; ils garantissaient la soumission des adultes que l'on avait laissés en vie.

Le soleil couchant semblait tacher de sang les bâtiments de cristal. Hawkmoon trop épuisé pour continuer sa route, gagna l'auberge que Meliadus lui avait recommandée. »

Michaël Moorcock – Le Joyau Noir

«Sans mot dire, ils s'accordèrent à laisser ce sujet pour se concentrer sur la magnificence du paysage qu'ils voyaient défiler en contrebas par les hublots de la cabine. Le vol régulier de l'ornithoptère les portait toujours plus au nord vers les côtes et ils finirent par surplomber les tours étincelantes de Parye, la Cité de Cristal, désormais restaurée dans sa splendeur. Le soleil s'y réfractait, s'y faisait arc-en-ciel dans les prismes et spires issus des occultes et immémoriales technologies de la ville lumière. Certaines de ces explosions de couleurs émanaient d'édifices dorés d'une extrême antiquité tout entiers inclus dans de vastes et apparemment

solides structures cristallines, octoèdres, décaèdres et dodécaèdres……
Toute sa beauté lui avait été rendue, et ses enfants naissaient aveugles, disait-on, pour attendre souvent trois ans que leurs yeux fussent capables d'accepter les émerveillements quotidiens dont étaient gratifiés ceux qui vivaient»
Michaël Moorcock – La Quête de Tanelorn

Parye et ses alentours sont entourés par quatre régions de France (la Normandia, la Picardia, la Begik et l'Oléan) qui ont un regard sur l'ancienne capitale soit assez désinvolte soit envieux.

La région est parcourue par deux fleuves : l'Eine charriant une sorte d'algue jaune se jette dans la Seyn qui trace des méandres formant deux grands lacs d'eau peu profondes constellés de nombreuses petites îles, les lacs occupent environ un tiers de la superficie et sont le domaine des pirates.

Le reste, à part la Cité de Cristal, le Dôme et le port de Parye, est constitué de désolations et ruines silencieuses (carcasses d'immeubles ou de divers véhicules) formant un véritable labyrinthe ou vivent des voleurs et des mutants jusque dans ses entrailles notamment les Survivants. Les ruines, à cause de ses divers dangers notamment la radioactivité, sont l'un des endroits les plus périlleux de France.

La région est traversée par une seule route large faite d'une matière verdâtre inaltérable et lumineuse la nuit qui longe les ruines et fait un demi cercle de Muro jusqu'à Versail en passant sur deux ponts. Celui sur l'Eine est un vieux pont métallique grinçant laissé à l'abandon et l'autre sur la Seyn prés de Vincens est plus récent et bien entretenu.

Les cinq villes de la région (Muro, Pontis, Monrency, Vincens, Versail) sont situées en périphérie des ruines à la frontière avec les autres duchés et sont régies chacune par un baron appartenant à l'ancienne noblesse de Parye. Le dernier duc de Parye et toute sa famille ont disparu lors d'un mystérieux attentat jamais revendiqué au moment de la prise de pouvoir des Fils du Métamorphe. Chaque baron dispose d'un palais dans la Cité de Cristal mais étrangement leur venue est toujours synonyme de tensions et ils sont toujours étroitement surveillés par un Gorille Blanc

Muro et Pontis situées tous les deux à la frontière de la Normandia sont dirigées par deux barons frères et ennemis. Ils se querellent sans cesse pour savoir qui tire le plus de profit des marchandises qui transitent vers Parye, soit par voie navigable ou terrestre.

Monrency se situe à la frontière d'avec la Picardia, le baron adepte avéré du Culte du Vrai Dieu se fait un devoir de contrôler tous produits hérétiques entrant dans le comté voisin.

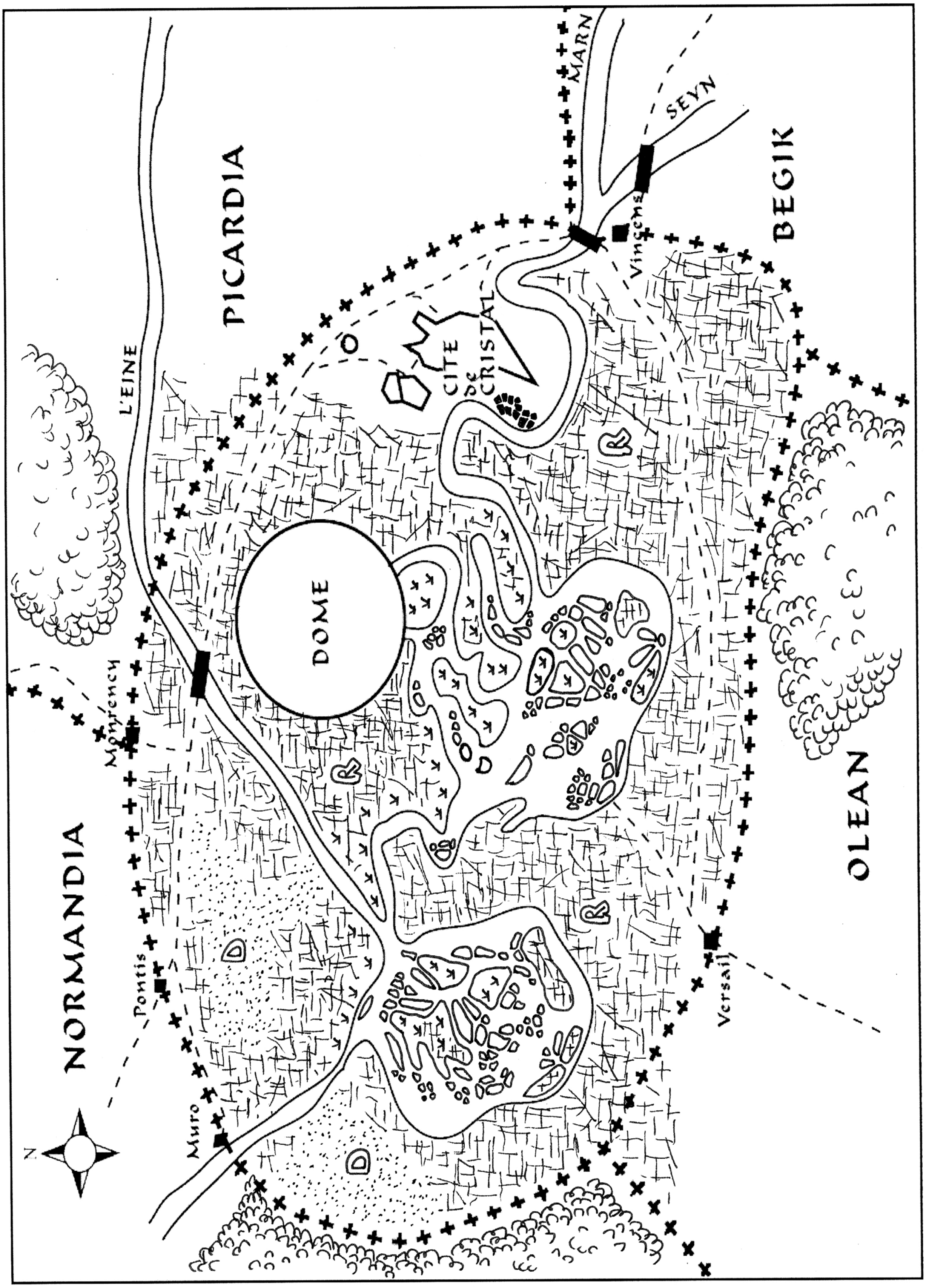
La ville de Vincens occupe une position stratégique car elle est un carrefour principal de communications. Son bedonnant baron, grâce aux taxes impressionnantes prélevées pour le passage du pont sur la Seyn, vit dans l'oisiveté et la luxure et n'en sort que pour comploter contre les autres barons ou les Fils du Métamorphe.

Enfin Versail est un lieu important où séjourne un contingent permanent de Reîtres parfois dirigés par Von Weichs en personne pour contrecarrer toute tentative militaire ou d'espionnage venant de l'Oléan. Le jeune et séduisant baron est devenu récemment un membre des Chevaliers Génétiques et organise quelques chasses aux mutants dans les ruines.

L'accès à Parye se réalise soit par voie terrestre en utilisant la grande route verdâtre pour accéder à la Cité de Cristal, soit par la mer en remontant la Seyn et les lacs dangereux pour atteindre le port ou par les fleuves (Seyn et Marn), enfin par les airs en atterrissant non loin de la ville.

D'étranges et nombreuses rumeurs courent sur les ruines et la Cité de Cristal. Les plus énormes et invraisemblables parlent de tombeaux d'anciens grands conquérants, d'un mutant géant rosâtre aux nombreuses tentacules et même d'un accès aux portes du paradis enfoui profondément dans les entrailles de la région.




NORMANDIA
PICARDIA
BEGIK
OLEAN
DOME
CITE
DE
CRISTAL
L'EINE
MARN
SEYN
Vincens
Versail
Pontis
Muro
Monrency
N

VOYAGE, VOYAGE

un article de Christophe « Zaoutir » Deneux

Voyage à travers le Tragique Millénaire

Cet article essaye de répondre à comment bien aborder ou préparer un voyage et les dangers rencontrés à l'époque de Hawkmoon

« Les voyages forment le guerrier… »

Ce proverbe est l'un des nombreux qui témoignent du péril de voyager en Europe occidentale. S'il est facile de se déplacer dans son village ou dans les contrées environnantes, il en est autrement dès que l'on débute un périple qui nous emmène vers l'inconnu.
Loin de la civilisation, en extérieur les personnages ne doivent compter que sur eux-mêmes. Loin des auberges, les voyageurs dorment souvent à la belle étoile et doivent faire des tours de garde pendant la nuit pour éviter toute mauvaise surprise. Il existe toujours une chance de se perdre cela dépendra de la visibilité et du type de terrain. Il est plus facile de se perdre en forêt ou dans les montagnes. Les personnages doivent s'équiper en conséquence (crochets et cordes pour la montagnes ou raquette et vêtements chands pour les régions froides) suivant le terrain pratiqué. Leur progression sur ses environnements plus délicats sera forcément réduite.

Voyages dans l'Europe Occidentale

Les voyages entre les cités du Tragique Millénaire ne sont ni faciles, ni sûrs. Les abords des grandes cités sont ordonnés, cultivés et généralement sans bandits. Dés que l'on quitte les villes, les routes sont plus dangereuses, les petites fermes cèdent la place à des domaines agricoles isolés et les champs sont remplacés par des collines, forêts, marais ou montagnes. Les citées sont reliées par des routes principales plus ou moins bien entretenues, puis on trouve des chemins au sol durci par le passage des usagers. Par temps de pluie, le passage des véhicules à roue sur les chemins est difficile. Parfois il sera nécessaire de voyager en dehors des routes, sur des pistes ou dans les champs.

■ La voie terrestre :
Le parcours peut se faire de diverses manières : à pied, c'est le moyen le plus utilisé et économique voire plus discret pour se déplacer d'un point à un autre, également sur une monture pour ceux qui peuvent se permettre d'acheter un cheval ou une âne mais aussi par des engins tractés par des animaux comme les charrettes ou chariots mais aussi en diligence et carrosse pour la noblesse.
Parfois les guildes marchandes se proposent d'aider les voyageurs. En échange de participation financière (15 à 30 Souverains d'Argent par jour) le voyageur peut joindre une caravane et bénéficier de sa protection, comme il peut manger et dormir gratuitement

dans les auberges des guildes. Le voyageur devient un membre de la guilde pendant le voyage. Parfois au lieu de dépenser de l'argent, les aventuriers peuvent se proposer comme gardien des caravanes marchandes contre rémunération.
Les diligences sont un autre moyen de transport. En effet, il existe un réseau de diligences reliant seulement les plus grandes cités et prenant les routes principales bien entretenues (70 à 90 Souverains d'Argent par jour). Le prix est plus élevé car le trajet plus rapide et une escorte est prévue en conséquence. Le voyageur a également accès aux auberges comme précédemment.
De nombreux dangers guettent les voyageurs du Tragique Millénaire quand ils prennent la route. Entre les tempêtes violentes, les brigands embusqués dans la forêt, les prédateurs naturels que sont les loups et les ours, les mutants sanguinaires, les auberges ou on égorge le client endormi, les seigneurs qui rançonnent les voyageurs, les mercenaires et les soldats à la recherche d'argent ou de plaisirs faciles, les ruines, véritables labyrinthes, ou règnent encore des zones de radioactivité, les poisons chimiques, virus et bactéries à l'origine de maladies, les querelles de religion qui peuvent amener rapidement au bûcher si on se trouve du mauvais côté, il est souvent difficile d'arriver à bon port. Voyager demande souvent une solide monture, des armes et une bonne armure. Même dans les cités où les voleurs rôdent et dans les palais ou les nobles sont arrogants et querelleurs, le voyageur doit encore rester sur ses gardes.

Voie Terrestre

Marche : 30 à 60 km/jour
Cheval : 50 à 100 km/jour
Charrette : 20 km/jour
Diligence : 70 à 90 km/jour

Type de terrain :
Colline (réduire de 1/3)
Désert (réduire de 1/3)
Montagne (réduire de 2/3)
Marais (réduire de 2/3)

Climat :
Précipitations, pluie et orages (réduire de ½)
Neige et glace (réduire de 4/5)
Vents et tempêtes (réduire de ½ à ¾)

■ La voie navigable :
Partout ou ils sont praticables, les fleuves et autres cours d'eau sont utilisés pour assurer le transport des marchandises et parfois des personnes. La voie navigable est souvent plus sûre et plus fiable que la voie terrestre mais toujours plus lente. Il est toujours possible de trouver une place sur un bateau soit en payant soit en travaillant sur celui-ci pendant la durée du voyage. Alors que le prix d'une traversée sur un bateau ou une barge fluviale va de 1 à 25 Souverains d'Argent par jour, sur un navire marchand ou un navire de guerre voyageant en haute mer, le tarif peut aller de 1 à 500 Souverains d'Argent par jour. Les principaux dangers rencontrés sont de croiser la route de pirates, de bateaux ennemis comme les galions spanyars ou les croiseurs granbretons, d'animaux marins comme les squales ou de mutants comme les terribles goules de mers ou d'eau douce. Le combat contre ces dernières est redouté car les ennemis pris au combat ne sont jamais revus vivants.

Voie Navigable

Fleuve/côte : 20-70 km/jour
Haute mer : 30-300 km/jour

Conditions défavorables :
Vents et tempêtes (réduire de ½ à ¾)
Marée et courant (réduire de 1/2)
Type de navire et équipage (réduire de 1/3 à ¾)

■ La voie aérienne :
Cette voie n'est accessible au commun des mortels et reste l'apanage de la noblesse, de très riches marchands et des guerriers. La maîtrise du ciel par les hordes granbretonnes est l'un des éléments clefs de sa conquête sur l'Europe.
L'avantage de cette voie est qu'elle est rapide et permet de couvrir de nombreux kilomètres en peu de temps mais elle nécessite une certaine connaissance et expérience des montures ou des engins ainsi qu'une bonne navigation aérienne.
Parmi les principales montures ailées, on retrouve les flamants roses géants de Kamarg (inconvénient : refuse de voler par temps de pluie), les ptérons (inconvénient : port d'un casque rendant le cavalier sourd) de



Perse et les faucons des steppes (inconvénient : refuse de voler la nuit) de Moscovie. En ce qui concerne les engins volants, on trouve les ornithoptères granbretons, les dirigeables de guerre spanyars et parfois d'autres machines plus évoluées comme les disques de feu du dôme des Hautes Terres.
Les principaux dangers tiennent plus des montures, des cavaliers et des conditions climatiques que des autres prédateurs aériens.

Voie Aérienne

Bête montée : 15-350 km/jour
Ornithoptère : 35-300 km/jour
Dirigeable de guerre : 35 à 150 km/jour

Conditions défavorables :
Vent, tempêtes (réduire de ½ à ¾)
Précipitations (réduire de 1/2)
Type de monture et expérience des cavaliers (réduire de 1/3 à ¾)

Voyages dans les Royaumes de l'Est

Les voyages dans cette partie de l'Europe du Tragique Millénaire se fait la plupart du temps à pied, le terrain fortement accidenté se prête peu aux autres moyens de transport (cheval, diligence…). Lorsque la chance lui sourit, le voyageur peut se mêler à des caravanes marchandes et bénéficie de leurs lentes charrettes. S'il est fortuné, il dispose d'un cheval ou d'une monture locale ou est capable de payer la traversée en mer à bord d'un navire. Les déplacements aériens sont exceptionnels.
Un voyage dans ces contrées peut durer plusieurs semaines car la plupart des voyageurs n'ont aucune connaissance géographique des régions traversées. C'est encore un lieu de mythes et de légendes. Au contraire de l'occident, l'orient entretient une tradition d'hospitalité et accueille les voyageurs avec chaleur, car dans ses lieux isolés, les étrangers apportent souvent des informations et un divertissement à leurs hôtes qui les reçoivent en fonction de leurs ressources.

Conquête et occupation granbretonne

L'empire n'aime pas les aventuriers, ce sont des fauteurs de troubles qui mettent toujours leur nez dans des affaires qui ne les concernent pas. Ils sont sans attaches, sans origine et difficiles à museler par le chantage. Diriger par leurs intérêts personnels, les corrompre n'apporte aucun avantage substantiel durable.
Pendant la conquête réalisée par l'Empire Ténébreux, les routes sont encombrées par les réfugiés, les pillards ou les armées. Des ville ou villages disparaissent car pillés et brûlés par l'envahisseur granbreton.
Les aventuriers sont souvent pris pendant cette période pour des éclaireurs de l'avant-garde de l'armée adverse ou des espions. L'empire commence alors à leur encontre une traque qui peut s'avérer longue et dangereuse.
Pendant l'occupation, les routes ne sont pas forcément plus sûres même si les patrouilles granbretonnes sont fréquentes sur les routes principales. De nombreuses personnes sont laissées de côté, ont déjà perdu beaucoup et cherchent simplement à survivre.
Dans les villes, l'ordre imposé par les Granbretons apporte une sécurité moins précaire. Les aventuriers pour entrer en ville doivent s'enregistrer aux portes de celles-ci, payer un droit de passage et s'engager à respecter l'instauration du couvre feu. Les armes (sauf les armes courtes) et armures (autres que le cuir) sont interdites et les chevaux forts convoités en temps de guerre risquent souvent d'être réquisitionnés. De plus, tout individus dont l'allure ou les actes sont considérés comme suspects sont suivis par des fouines à la botte de l'envahisseur et font l'objet de fouilles. Les aventuriers seront souvent pris pour des résistants ou des rebelles (qu'ils sont sûrement) et si la fouille se passe mal, ils sont alors arrêtés et conduis à un poste de garde puis laissés aux mains des masques de l'ordre du Crâne.

Distances en Europe

Voici à titre indicatif, quelques distances pour des voyageurs voulant réaliser des longs voyages

Voie Terrestre

Parye-Berlin	1100 km
Parye-Aigues Mortes:	750 km
Parye-Athena :	2400 km
Parye-Roma :	1600 km
Parye-Madreid :	1200 km
Parye-Kerninsburg:	1600 km
Parye-Amsterdam :	500 km
Parye-Wien :	1300 km
Parye-Odessa :	2200 km

Voie Navigable

Bazhel-Köln :	350 km
Mazeille-Tunis :	900 km
Mazeille-Malgala :	1000 km
Mazeille-Athena :	1900 km
Mazeille-Tarabulus :	3000 km
Bord'Eaux-Deauvre :	1000 km

Voie Aérienne

Parye-Tunis :	1500 km
Parye-Hamadan :	4000 km
Parye-Skholm :	1600 km
Parye-Londra :	350 km

Inspirations :
Hawkmoon Nouvelle Edition
Fils de Granbretanne
La France
Royaumes de L'Est tome 1

Un article de David Hodent

Animaux bizarres et Voyages

Voici quelques animaux bizarres et véhicules qui peuvent apparaître lors de vos sessions de jeu.

Chèvre de Monte Bulgare

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3d6+12	22-23
CON	2d6+6	13
TAI	3d6+12	22-23
POU	3d6	10-11
DEX	3d6	10-11

PV Moyens - 17-18
DEP Course 10
Armure : 1d2-1 poils et muscles.
Modificateur aux Dégâts moyen : +2d6.

Armes : *Charge* 30 %, dégâts 1d8+MD ; *Cornes* 30 %, dégâts 1d6+MD.

Compétences : Chercher 35 %, Ecouter 60 %, Sauter 70 %, Sentir/Goûter 55 %.

Mutations : 7 (Gigantisme 4, Cornes 3)

Dans les romans : voir le Joyau Noir p 198 à 201

En Bulgaria, cette monture est indispensable pour s'aventurer sur les chemins escarpés et sinueux. Malgré des selles très confortables, le fait de les chevaucher n'en reste pas moins désagréable pour les novices (compétence de base Equitation : Chèvre Bulgare à 20 %). D'ailleurs lors des premières chevauchées, les cavaliers seront amenés à réussir un jet de CON x 3 pour ne pas être courbaturer les jours qui suivent.

Ces chèvres atteignent une taille au garrot comprise entre 1m20 et 1m50. Leur pelage passe par un mélange de couleurs allant du fauve au noir de jais. Ils arrivent dans trouver de toutes blanches. Elles possèdent toutes une paire de cornes arquées.

Artisanat : bien que là plus part des chèvres soient domestiquées dans le but d'être montées. Il arrive que des éleveurs les sélectionnent pour la production de lait, de viande et de cuir. Certaines de ces chèvres ont un poil exceptionnel permettant de créer des laines et des tissus d'une rare qualité (Angora – Cachemire).

Cigogne Géante d'Alsaz

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	5d6	17-18
CON	3d6	10-11
TAI	7d6	24-25
POU	2d6	7
DEX	2d6+10	17

PV Moyens - 17-18
DEP Course 6 ; Vol 12.
Armure : 2 points de plumes.
Modificateur aux Dégâts moyen : +2d6.

Armes : *Craqueter* Automatique, dégâts Spécial (1) ; *Bec* 30 %, dégâts 1d8+1+MD (2).
(1) Le craquettement peut atteindre un nombre de décibels très supérieur à ce que l'oreille humaine peut tolérer. Il faudra donc demander un test de CON x 3 aux personnages se trouvant dans un rayon de 30 mètres. En cas d'échec, le personnage devra obligatoirement se boucher les oreilles et s'éloigner.
(2) Sur un succès critique, le bec de la cigogne peut empaler.

Compétences : Chercher 50 %, Esquive 20 % (en vol 50%).

Mutations : 6 (Mutant : 6), descendants mutés de la cigogne.

Ce grand échassier au corps revêtu de plumes blanches et aux ailes noires et dont le bec dit on est capable d'empaler un homme, suit toujours le rythme des migrations malgré son évolution mutante. Il passe donc la moitié de l'année (printemps et été) dans l'hémisphère nord. Ensuite, il migre vers l'hémisphère sud à l'approche de l'automne. D'aucuns cavaliers aériens du nord de la France se sont vus emmener en Afrika alors que l'été s'achevait.

Oiseaux-Courriers

Caractéristiques Moyennes		**Jets**
FOR	2d4+2	7
CON	2d6	7
TAI	2d4	5
POU	2d6	7
DEX	2d6+12	19

PV Moyens - 6

DEP Course 2 ; Vol 12.
Armure : Aucune.
Modificateur aux Dégâts moyen : Aucun.

Armes : *Bec* 30 %, dégâts 1d2 ; *Griffes* 30 %, dégâts 1d4.

Compétences : Chercher 45 %, Esquive 40 % (en vol 80%), Orientation 95 %.

Mutations : 6 (Mutant : 6), descendants mutés du pigeon, du corbeau ou d'une autre espèce assimilable ou suite à des expériences biologiques.

Ces oiseaux sont bien souvent du type : corbeau ou pigeon ayant subi des expériences biologiques ou simplement mutés suite au Tragique Millénaire. Du fait de l'évolution de leur taille et de leur force, ils sont capables de transporter une sacoche dorsale remplie de divers types de documents (du simple courrier au ordre de mission, etc).

Sphère des Kampps

Fonction : transport de troupe
Capacité de transport : 2 tonnes
Equipage : 1 pilote, 16 passagers
Vitesse : + 400 km/h maxi
Points de Structure : 200
Dimensions : 30 mètres de diamètre
Armement : 1 rayon laser **dégâts :** 6d6
Autonomie : 6 000 km
Armure : 20
Poids : 3 tonnes
Prix : N.A.

Ce vaisseau datant de l'âge d'or était ce qu'il y avait de plus abouti en terme de moyen de transport. Il a la forme d'une sphère de 30 mètres de diamètre dont la couleur aluminium scintille de mille feux lorsqu'il progresse sous la lumière du soleil. Son énergie est fournie grâce à d'énormes batteries thermo nucléaires. Ses propulseurs lui permettent de décoller à la verticale ainsi que de faire du vol stationnaire et d'atteindre des vitesses remarquables. Les derniers modèles en état de fonctionner se trouvent dans les Kampps. Le score de base pour piloter un tel appareil est de 05 %. Suite à la mort de Zhenak-Teng, Dorian Hawkmoon et Huillam D'averc seront bien incapables d'arrêter la course de cet engin lorsqu'une forêt apparaîtra à l'horizon !

Carrosse Granbreton

Fonction : Ambassade
Capacité de transport : 500 kg
Equipage : 4 masques (1 cocher), 4 passagers
Vitesse : 5 km / heure
Points de Structure : 50
Dimensions : Long 7m, Larg 3m, H. 3m
Armement : aucun
Autonomie : N.A.
Armure : 5
Poids : 1 tonne
Prix : 10 000 SA

Comme le carrosse du Baron Meliadus de Kroiden faisant son entrée à Aigues-Mortes (voir « Le Joyau Noir » p 39), ces voitures sont tirées par un attelage allant de 4 à 6 chevaux. Leurs aspects extérieurs représentent à merveille le style baroque et décadent de la Granbretanne … mélangeant le luxe de métaux les plus précieux à l'art torturé et décalé des masques de l'ordre du Cyclope. Chaque carrosse porte les armoiries de son haut propriétaire. Quant à l'intérieur, l'habitacle est souvent tapissé de lourds brocarts. En revanche et en fonction des désirs du Seigneur Ténébreux, les sièges font parfois place à une immense couche permettant à ce dernier de se distraire tout au long de son voyage.

Un PNJ par David Hodent

Alan Ickwir, architecte alsazien

Voici la présentation d'Alan Ickwir, architecte alsazien renommé.

■ **Histoire :** Cet Alsazien né en 5269 à Bazhel, est issu d'une famille d'artisans spécialisée dans la construction navale. Son esprit inventif va inciter ses parents, à l'envoyer dès l'âge de 14 ans poursuivre des études plus poussées dans la prestigieuse université de Heid'bergge où, il orientera son choix vers un cursus architectural. Il la quittera peu de temps après l'arrivée des ordres du Lézard et du Serpent (vers 5290) et de la disparition mystérieuse de quelques un de ses professeurs. Soupçonnant les agissements des Granbretons, il rejoindra sa patrie afin d'entreprendre une tout autre formation au sein de l'Anneau de Fer. Une fois celle-ci achevée, il défendra sa cité tout au long de l'occupation. Suite à la libération, à l'union de l'Alsaz et de la Loreine, et grâce aux changements de mentalité, il se permettra de proposer un projet ambitieux aux autorités en place…

■ **Projet : …** qui est d'utiliser la force hydraulique des Tonnerres pour permettre à d'immenses plates formes de faire transiter tous types de navires entre la Mer d'Alsaz et le Golfe du Léman. Cette installation ouvrira une voie fluviale directe entre le nord et le sud de l'Europe.

Il obtiendra une audience, à laquelle sera présent l'ensemble des Grands Capitaines d'Alsaz ainsi que Jorn accompagné de sa mère et des membres du conseil de Loreine. Après ce long et rigoureux entretien, Alan obtiendra leur accord et des fonds conséquents lui seront attribués pour mener à bien son concept.

Les atouts de la réalisation de ces monte-charges sont multiples. En effet, sa situation géographique lui permet de desservir toutes les directions. Cet itinéraire deviendra assurément le premier axe commercial de toute l'Europe et d'un bon nombre de Royaumes de l'Est.

Une fois cette structure réalisée, les différentes guildes commerciales souhaiteront certainement installer une ambassade afin de ne pas perdre d'influence.

Malgré la concurrence, les Alsaziens et les Loreins pourraient décider de créer leur propre guilde. De plus, il sera bien plus rentable de créer une compagnie de navires volants escortant les caravanes marchandes plutôt que de continuer les actes de piratages. Cette entreprise rassurera et favorisera cet axe.

Les principaux inconvénients restent qu'il faudra s'attendre à d'innombrables représailles directes ou masquées des guildes commerciales qui ne seront pas conviées à participer au projet.
Ensuite, le temps pour mener à bien cette construction devrait durer pas moins de 2 ans car il faudra concevoir les plans (capitaineries, machineries, …),

FOR 13 (15) CON 13 (15) TAI 11 INT 17 POU 14 DEX 14 (16) APP 14
Points de Vie : 12 (13)
Armure : 1D6-1 (cuir souple)
Modificateur aux Dégâts : aucun (+ 1D4)
Armes : *Bagarre* 77%, Dégâts 1D3+MD ; *Hache Maritime* 71%, Dégâts 2D6+2+MD, PdS 15 ; *Lutte* 55 %, Dégâts *Spécial*.
Compétences : Art (Architecture) 99%, Artisanat (Constructeur Naval) 51%, Ecouter 51%, Esquive 56%, Evaluer 52%, Maîtrise Technologique 46%, Monde Ancien 47%, Natation 63%, Navigation 40% Sagacité 62%, Scribe 57%.
Langues parlées : Commun 85%, Français 57%, Germain 51%, Vieux Français 21%, Vieux Germain 17 %.
Traits Particuliers : 30 ans (5299), 170cm, 80 kg, cheveux blonds, yeux verts, visage noble, fine barbe entretenue, voix puissante, apparence athlétique, habillé avec élégance.
Expertise Scientifique : à déterminer en fonction de celles enseignées à l'université de Heid'bergge.
Passions Directrices : Amour (Famille) 16, Loyauté (Alsaz) 15, Haine (Granbretons) 14, Travers (Intrigue) 14, Passe Temps (Inventions de l'âge d'or) 17.
Note : les caractéristiques entre parenthèse correspondent à l'entraînement suivi dans l'Anneau de Fer.

revoir la disposition des ports, trouver la main d'œuvre qualifiée et acquérir les matériaux (bois, métaux, …).

A cela, il faut ajouter que cette voie sera malheureusement impraticable l'hiver à cause du gel.

■ **Secret technologique : Monte-charge (4)**
Discipline : Mécanique
Pré-requis : Mécanisme à Ressorts, Moteur à Combustion ou à Propulsion ou à Vapeur.

Alan utilisera le procédé employant le moteur à propulsion naturelle. Il disposera d'un atelier très bien équipé pour réaliser des pièces gigantesques. Elles seront capables de résister à la pression produite par la cascade et aux poids des différents bateaux.

■ **Personnalité :** à l'époque de son adolescence, ce jeune homme rêveur pouvait rester des heures à contempler les Tonnerres. Avec le temps, Alan a mûri et est devenu un homme déterminé. Sa formation au sein de l'anneau de fer y a énormément contribué même si son regard absent par moment tend à prouver le contraire.

■ **Implication avec les PJ :**
Le premier contact pourrait survenir lorsque Alan quittera l'université de Heid'bergge pour rejoindre Bazhel. En effet, il préférera recruter des hommes de main afin d'assurer sa sécurité lors de son retour…d'autant que des espions Granbretons avisés se méfieront certainement d'un départ si soudain ! De plus, une mauvaise rencontre sur la mer d'Alsaz est si vite arrivée!

Les rencontres suivantes se produiront certainement lors de la phase initiale de son projet. Alan pourra contacter les personnages afin de se remémorer les souvenirs de leur premier rencontre et leur proposer de retravailler pour lui en tant qu'assistant (homme à tout faire).

Dans ce cas, ils pourront être chargés des missions suivantes :

■ Escorter les matériaux.

■ Négocier ou trouver des matériaux particuliers (Les araignées de Zondar peuvent tisser des fils assez solide pour servir de courroies, les plates-formes peuvent être construite avec du bois flottant et/ou de l'acier organique afin d'allier la lègereté et la solidité, …).

■ Déjouer les plans de la concurrence. Lorsque le chantier sera commencé, il est possible que du matériel soit volé, détruit, …

■ Jouer les intermédiaires avec les autres pays.

■ Ils peuvent également être contactés par des personnes qui souhaitent mettre des bâtons dans les engrenages d'Alan.

N.B. : Cet événement peut être joué bien avant l'invasion Granbretonne. En revanche, il faudra reconsidérer la progression des troupes de l'Empire grâce à cette nouvelle voie.

Une présentation des guildes par Guillaume Levacher

Les Guildes Marchandes

GUILDES MARCHANDES

Tout comme les divers mouvements religieux, les guildes marchandes sont largement sous-exploitées à HNE. Elles représentent pourtant une puissance considérable dans l'Europe du Tragique Millénaire et peuvent même rivaliser avec des nations ou des groupes religieux.

Dans cette aide de jeu, vous trouverez une carte inédite permettant de mieux visualiser les aires d'influences des grandes guildes à travers l'Europe d'Hawkmoon, un tableau énumérant les principaux centres urbains des guildes, et une succession d'aides concrètes sur les guildes (carte, agences, transactions possibles).

Cette aide de jeu a pour simple ambition de vous donner envie de jouer avec les guildes, et de vous montrer qu'elles peuvent devenir rapidement indispensables dans votre campagne, voire même remplacer les méchants (ou les gentils) de toujours. Nous ne pouvons donc que vous conseiller de vous reporter à l'ensemble de la gamme de suppléments pour des informations plus poussées sur l'histoire des guildes (mentions spéciales à « La France », « Atlas des Royaumes de l'Est » et « Chair et Métal », par ordre d'importance à nos yeux).

Il existe quatre grandes guildes, je ne reviens pas là dessus. Voilà juste quelques précisions :

A chaque guilde correspondent une zone géographique (pour ne pas dire géopolitique), un siége, et des représentants dans de grands centres urbains.

Carte des Guildes Marchandes

■ La carte délimite les aires d'influences des guildes, avec les sièges (quand c'est possible) et les centres urbains. Vous noterez qu'il reste encore beaucoup de choses à dire sur les sièges des guildes de l'Est et de l'Orient.

Autre point : pour faire simple, il ne figure sur la carte aucun centres urbains dans les pays accueillant les sièges des guildes. La guilde y est suffisamment bien implantée pour offrir à ses clients les services nécessaires dans la plupart des grandes et moyennes cités.

Tableaux récapitulatifs

■ *Que trouve-t-on dans les sièges ?*

Les principaux dirigeants bien sur ! Un important dépôt de devises et de biens divers, et une centralisation plus ou moins efficace de certains documents (notamment les accords avec d'autres guildes, des états, des armées,..).

■ *Que trouve-t-on dans les centres urbains ?*

Un certain nombre de marchands influents, un carrefour de routes marchandes (donc une source d'argent et d'emploi), un dépôt d'argent et de biens assez important, autant de documents relatif au commerce dans la région et/ou la ville. Tout comme pour les sièges, c'est là que l'on trouvera des banques où déposer et retirer de l'argent et des biens.

■ *Et ailleurs ?*
C'est là le point important de cette aide de jeu. Où trouver une « banque » d'une guilde ailleurs que dans une grande ou moyenne cité ? En fait, tout dépend de la ville, de l'importance commerciale et stratégique du pays et de la sécurité publique.

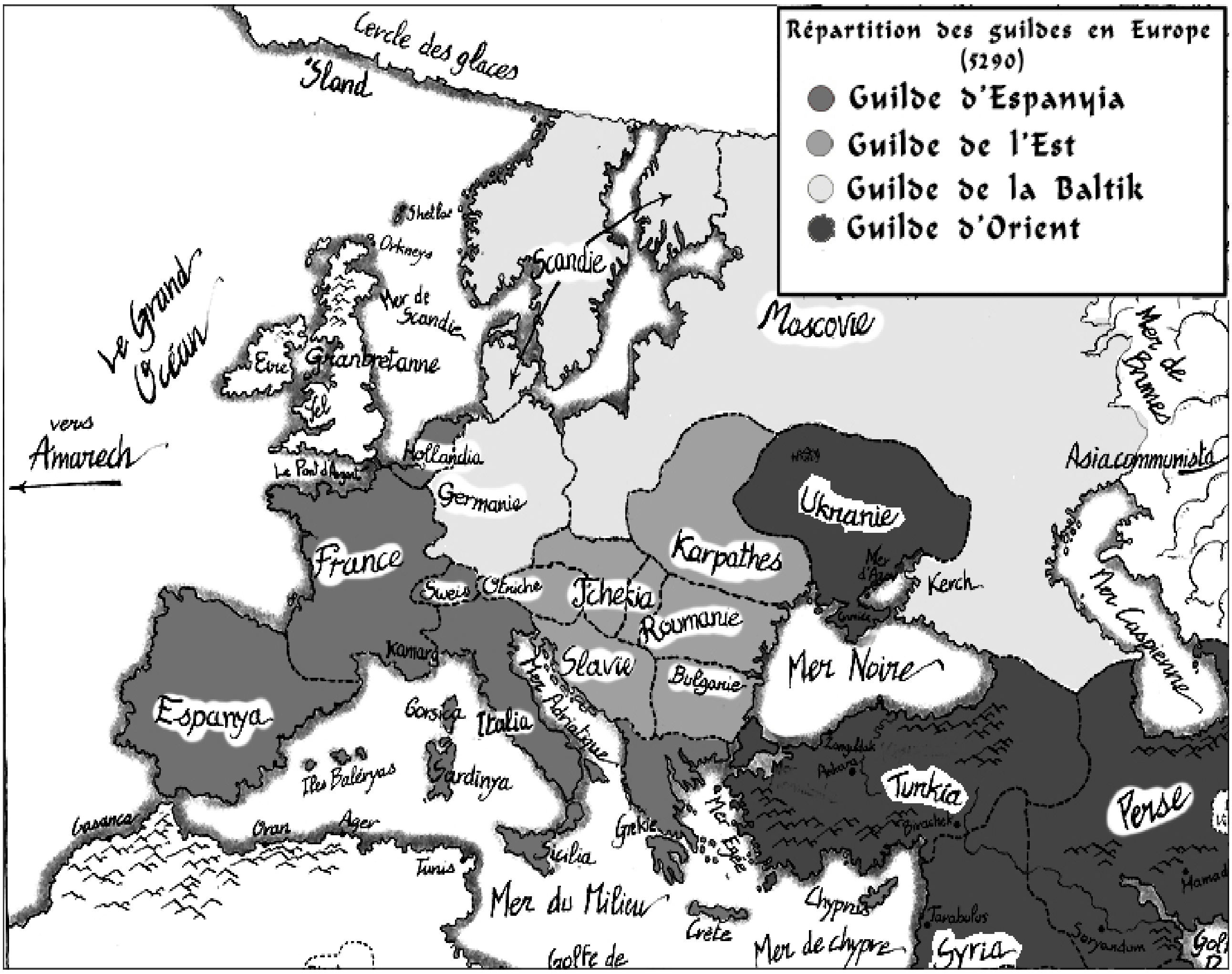
Concrètement : Dans une ville accueillant un siége de guilde ; pas de problème pour trouver une banque de la guilde en question. Trouver un travail est facile si l'on n'oublie pas que l'on gère plus de l'argent et des intérêts, que de vraies routes et caravanes.

Dans un centre urbain, le plus souvent une métropole grande ou moyenne cité, trouver une banque et un travail est relativement facile, rien ne change vraiment par rapport au siège. C'est dans ces villes également que l'on a une chance de trouver une banque ayant un accord avec d'autres guildes.
Ailleurs, c'est plus aléatoire, on peut trouver (ou ne pas trouver) quelques banques, dans des moyennes ou petites cités. Il faut que ces villes aient un attrait commercial et/ou stratégique évident pour expliquer cela. Trouver une banque d'une autre guilde est beaucoup plus difficile, voire impossible.

Voici donc une série de tableaux, avec le nom des sièges et des grands centres urbains, avec le pourcentage de chance de trouver une banque, une succursale d'une autre guilde, et un emploi ; le tout par pays.

<u>*Guilde*</u> : nom de la guilde.
<u>*Pays*</u> : Pays sous l'influence de la guilde.
<u>*Ville*</u> : Nom des villes d'importances des pays nommés. Ce sont des capitales, des métropoles, mais aussi des villes de moindre importance. En fait, toutes celles possédant un poids économique décrit dans les suppléments d'HNE, plus celles qui ont une situation de carrefour, de port, … Par souci de logique, il figure également un intitulé pour les autres villes, qui ne sont pas nommées.

Ex : Parye, Bord'Eaux, Lyon et Mazeille sont les plus grandes villes de France, il serait bien trop exhaustif de faire figurer toutes les villes de ce royaume morcelé. Ainsi, dans « Métropoles et grandes cités », on pense à Karlay, Rem, Toulouz, Mess,….
Autres correspond à des moyennes et petites cités, sans grande importance.
<u>*Banque*</u> : % de chance de trouver une banque de la guilde en question.
Ex : Madreid, siége de la Guilde d'Espanyia, possède bien sur de nombreuses banques de la guilde.
<u>*Autre guilde*</u> : % de chance de trouver une banque ou une succursale d'une autre guilde.



Dans les siéges de guildes, on ne peut trouver d'autres banques que celles de la guilde en question.
Ce % se calcule en fonction de la proximité géographique de la ville avec une aire d'influence d'une autre guilde, de la situation politique du pays ou de la ville, d'éventuels accord commerciaux, et d'une certaine logique.

Emploi : % de chance de trouver un emploi lié à la présence d'une guilde. Concernant une autre guilde, selon la discrétion du meneur, on pourra diviser ce % par 2, à partir du moment où il existe une autre guilde.
Ex : Dans les petites cités, il y a une chance sur deux de trouver un emploi lié à la guilde de l'Espanyia, mais aucune chance vis à vis d'une autre guilde, car il n'y a pas de succursales d'autres guildes dans ces villes.

Toutes ces données sont valables pour l'année 5290.

Guilde d'Espanyia :

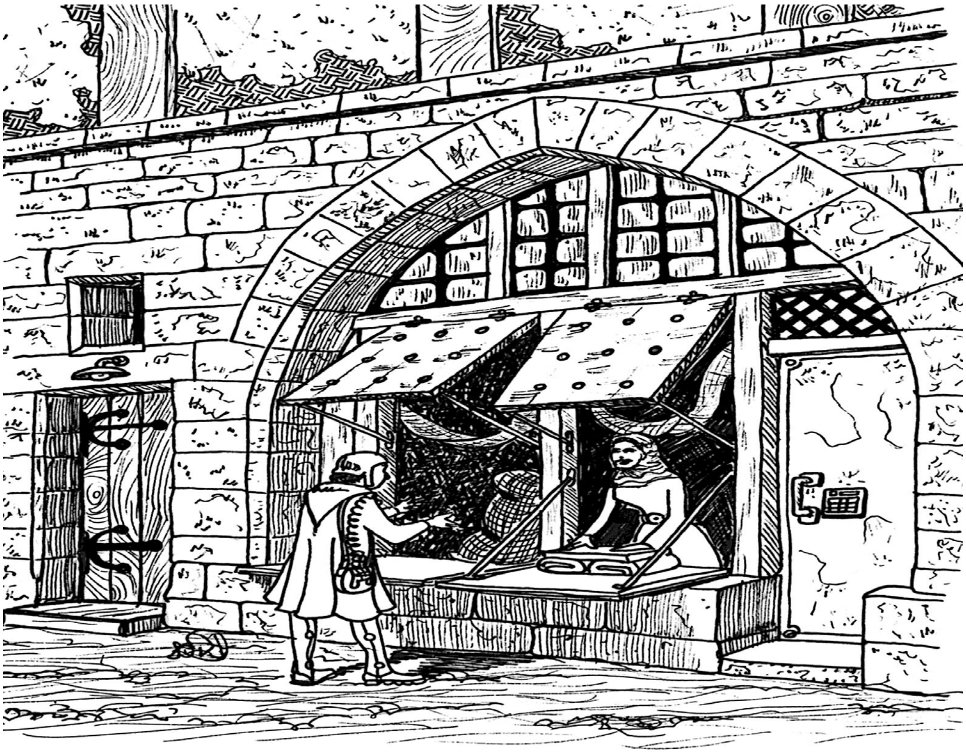
Cette guilde est sans doute la plus riche et la plus puissante, étendant son influence sur toute l'Europe de l'ouest et sur la quasi-totalité de la Mer du Milieu. Si son influence politique est parfois limitée auprès des plus puissantes nations, elle affiche clairement ses relations et les entretient à coup de pots de vins et de chantages partout ailleurs. Sa toute puissance dans l'Empire du Milieu tendrait par moment à en faire l'égale du Roi ou de la puissante Eglise du Sincère Repentir.
Sa puissance financière et ses relations politiques lui évite de recruter elle-même une armée, préférant avoir recours à celle des nations, même si cela ne l'empêche pas d'engager des mercenaires ou des assassins.

Guilde	Pays	Ville	Banque	Autre guilde	Emploi
Guilde d'Espanyia	Espanyia[1]	Madreid (siège)	100%	0%	90%
		Toutes les grandes et moyennes cités	80%	10% Sauf Baltik	75%
		Petites cités	65%	0%	50%
	France[2]	Parye	100%	0%	80%
		Bord'Eaux	100%	0%	80%
		Lyon	100%	0%	80%
		Mazeille	100%	0%	80%
		Métropoles et grandes cités	80%	0%	50%
		autres	45%	0%	35%
	Granbretanne[3]	Londra	100%	50%	0%
		Crytd[3a]	100%	0%	10%
	Grékie	Athéna	100%	0%	80%
		Thes'Lonique	100%	45% Sauf Baltik	80%
		Grandes cités	65%	10%	45%
		Autres	35%	0%	15%
	Hollandia	Amsterdam	100%	Oui, Baltik, 50%	50%
		Grandes cités	65%	10%	35%
		autres	35%	0%	15%
	Italia	Padya	100%	0%	80%
		Roma	100%	0%	15%
		Napoli	100%	0%	80%
		Florentina	100%	0%	35%
		Grandes cités	65%	0%	50%
		Autres	30%	0%	20%
	Sicilia	Messine	100%	0%	50%
		autres	30%	0%	25%
	Sweiss	Luzern	100%	45% Baltik, 30% Est	50%
		Autres	30%	20% Baltik / 20% Est	15%
	Kyprus	Nikosia	100%	20% Orient	50%
	Autre[4]	Istanbul	100%	50% sauf Baltik.	80%

1 Pour les pays accueillant les siéges de guildes, il n'est pas besoin de citer toutes les grandes villes, le pays étant suffisamment bien quadrillé par la guilde en question.
2 Le pays est morcelé en différents duchés. On ne prend ici que les plus grandes villes.
3 Le meneur peut faire baisser les % avec l'invasion granbretonne. Mais les guildes n'ont finalement que peu de raisons de se rebeller contre la puissance de l'Empire Ténébreux.

3a Cette ville est un comptoir spanyar en Eire. (cf. L'Ile Brisée). La ville sera conquise en 5298.

4 La ville est une cité libre marchande dirigée par un Calife indépendant. Mais des accords octroient à l'Espanyia une enclave commerciale au sein de la cité libre.



Notes diverses:

■ Madreid (siége de guilde): cf. "l'Espanyia".
Noms des dirigeants: le grand chambellan du roi d'Espanyia dirige un conseil de grands princes marchands dans la forteresse de marbre.

■ France: Les Iles de Feu et l'Alsaz ne possèdent pas de comptoirs marchands. Les habitants sont des pirates et ne dépendent pas des guildes. Mais le commerce est toutefois possible, si les joueurs préfèrent le troc, et jouer avec leur vie.

■ Granbretanne : Les Granbretons ont leur propre « guilde ». Mais elle exclue les non-granbretons. Pas de banques ni de possibilité d'emploi. Durant l'invasion, il sera possible de marchander avec les Granbretons (cf. « Empire Ténébreux » et « Fils de Granbretanne »).

■ Italia : Les tensions entre la « Ligue des Huit » et le duché de Napoli peuvent gêner de temps en temps le commerce. A Roma, le commerce est toléré, mais il n'est pas bon de faire étalage de sa richesse si l'on est étranger. Sinon, le service des lamentations est là pour faire pardonner ses fautes.

■ Sicilia : La pègre règne sur l'Ile. Une guerre fera rage en 5300, le tout pouvant nuire au commerce.

Bref descriptif des relations de la Guilde d'Espanyia avec le reste de l'Europe :

Les grandes nations :
Les plus puissantes nations d'Europe doivent composer avec nous. L'argent est le nerf de la guerre, et les nations aiment se faire la guerre. Tachons d'être là pour assouvir leur besoin de devises. Et si elles oublient par moment de se taper dessus, nous serons là pour leur rappeler qu'elles doivent leur existence et leur survie à notre argent, nos prêts, et notre mansuétude.

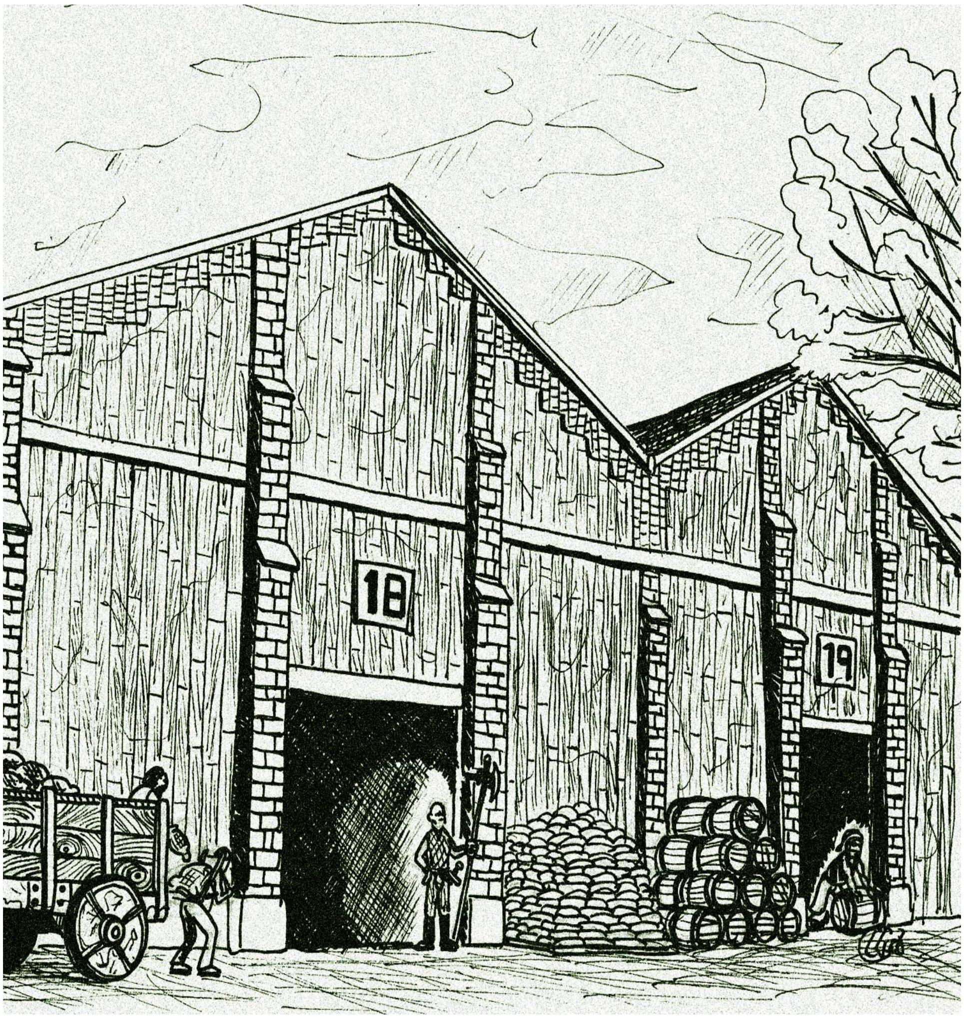
■ La **Granbretanne** est un vrai souci pour notre guilde. Elle ne désire composer avec personne, n'a pas besoin de nos conseils, de nos devises, de notre aide. Elle refuse de participer à un jeu qui existe depuis la nuit des temps ! La Granbretanne doit rentrer dans le rang, et lui faire perdre ses prochaines batailles devrait nous aider à la remettre à sa place.

■ **L'Espanyia** est notre maîtresse à tous, mais comme toute maîtresse, elle est parfois capricieuse. Sachons être à son service sans oublier notre intérêt. Après tout, il n'y a aucun mal a couvrir de cadeaux sa maîtresse.

Les grandes religions :
Ne soyons pas dupes, elles aussi ont besoin d'argent ! Aussi longtemps que cette règle d'or tiendra, nous tiendrons. Les plus fanatiques doivent être écartées ou domptées, les plus conciliantes doivent être choyées. Soyons là quand part une croisade, soyons discret si elle va là où nous sommes. Gardons-nous de prendre partie de manière trop évidente, les guerres de religions nuisent toujours au commerce.

■ Le **Sincère Repentir** est une religion de fanatiques, du moins en apparence. Mais l'or corrompt tout et tout le monde, même les Eveks. Les préceptes du Sincère Repentir sont de se dégager de tout bien matériel et d'expier pour le rachat de son âme ? Tant mieux, nous pouvons trouver un moyen de racheter le matériel, et pourquoi pas le spirituel tant que nous y sommes ? N'oublions pas que le Sincère Repentir est la religion de l'Espanyia, et que nous sommes l'Espanyia.

■ Le **Culte du Vrai Dieu** est l'opposant direct du Sincère Repentir. Mais nous devons rester neutre dans les affaires de religions et n'agir que pour notre propre intérêt ; Nous faisons donc aussi affaire avec le Vrai Dieu, quand l'occasion se présente, et que le Sincère Repentir regarde ailleurs.



Les guildes artisanales :
Leur savoir-faire nous est indispensable. Sans elles, nous ne serions rien. Ne faisons rien qui permettrait aux maîtres artisans de s'en rappeler.

La Science :
La science doit être protégée, car elle est source de profits. Mais le mécénat a ses limites.

L'Asiacommunista :
Nous n'avons pas de temps à perdre avec ces chimères. Et si cette chimère prend forme un jour, nous trouverons toujours un moyen pour être au premier rang.

Guilde de la Baltik :
Cette guilde a assis son influence sur l'ensemble de l'Europe du nord et de la puissante Moscovie. L'hiver est souvent rude, nombreuses sont les régions inhospitalières aux habitants farouches, mais le commerce y est toujours possible. Si l'intérieur des terres est parfois dangereux, les comptoirs du rivage y drainent toujours les marchandises les plus convoitées. Le troc est grandement pratiqué par la guilde de la Baltik, qui sait protéger ses navires des menaces des pirates scandins (avec plus ou moins de succès cela dit) en entretenant des contingents armés.

Guilde	Pays	Ville	Banque	Autre guilde	Emploi
Baltik	Germanie	Rosk	100%	0%	80%
		Berlin	75%	Espanyia: 40%, Est: 45%	75%
		Métropoles et grandes cités	75%	Espanyia: 45%, Est: 45%	75%
		Autres	55%	20% / 20%	45%
	Moscovie	Kerninsburg	100%	10%	90%
		Moskva	100%	15%	90%
		Bakou	100%	Orient 15%	45%
		Métropoles et grandes cités	75%	15% en fonction de la situation géographique	40%
		Autres	45%	5%	35%
	Scandie	Alborg	100%	0%	65%
		Gotborg	100%	0%	85%
		Oslow	100%	0%	45%
		Autres	25%	0%	5%

Guilde	Pays	Ville	Banque	Autre guilde	Emploi
Est	Otriche	Wien	100%	Baltik: 55%	80%
		Grandes cités	70%	55%, en fonction de la situation géographique	80%
		Autres	35%	0%	45%
	Tchékia[6]	Praha	80% / 65%	Baltik: 55%	65%
		Grandes cités	65%	Baltik: 35%	45%
		Autres	35%	0%	15%
	Slavie[7]	Belgard	80% / 65%	0%	50%
		Grandes cités	55%	Espanyia: 15% en fonction de la situation géographique	35%
		Autres	25%	Espanyia: 5% en fonction de la situation géographique	0%
	Magyarie	Budapest	100%	0%	45%
		Autres	10%	0%	0%
	Bulgaria	Sophia	100%	Espanyia: 55%	100%
		Farn'a	70%	Espanyia: 35%, Orient: 35%, en fonction de la situation géographique	100%
		Autres	25%	0%	45%
	Roumania	Bukarest	100%	0%	80%
		Grandes cités	65%	0%	65%
		Autres	20%	0%	35%
	Karpathes	Zorvanemi	100%	45%	75%
		Grandes cités	35%	Baltik et Orient: 15%	45%
		Autres	0%	0%	0%

6 Le pays sera durement touché par la guerre des joyaux. Voilà pourquoi deux % sont donnés ; le plus faible correspondant à la période nommée. Mais le meneur peut baisser le % s'il l'estime encore trop élevé.

7 Idem. Les princes-marchands ne se relèveront jamais totalement de ce conflit.

Notes diverses :
Rosk (siège de guilde) :

Noms des dirigeants : plénipotentiaire Ambrosius Weinar jusqu'en 5291 (Lord Akam de l'ordre du Chien ensuite)
Germanie : Les marches génétiques ne sont pas réputées pour leurs comptoirs de commerce (45%)
Scandie : Rappelons que la Scandie sera envahie à partir de 5284-5286…. Et que l'association de la Granbretanne avec la Moscovie n'est effective que pour la conquête du Finnermark (entre 5288-5290). Gotborg, comptoir de la Baltik, ainsi que les plus grandes villes, auront énormément de problèmes commerciaux, les risques de ravitaillement des rebelles seront bien pris en compte par les envahisseurs et le « black-out » granbreton sera sévère.

Bref descriptif des relations entre la Guilde de la Baltik et le reste de l'Europe :

Les grandes nations :
Les plus puissantes nations d'Europe doivent composer avec nous. L'argent est le nerf de la guerre, et les nations aiment se faire la guerre. Tachons d'être là pour assouvir leur besoin en produits miniers, en peaux et en bois. L'Europe du nord, particulièrement la Scandie, est le terrain de jeu de deux des trois plus grandes puissances du moment, nous devons être à leur service, quitte à se montrer « généreux »

■ **La Granbretanne** est un vrai souci pour notre guilde. Elle ne désire composer avec personne, n'a pas besoin de nos conseils, de nos devises ni de notre aide. Elle refuse de participer à un jeu qui existe depuis la nuit des temps ! Sa haine pour la Scandie et ses habitants ne peuvent que nous nuire, mais ses rapports amicaux avec la Moscovie peuvent nous être profitables.

■ **La Moscovie** est une nation encore puissante, mais elle vit dans le passé. Nous restons tournés vers l'avenir, et notre marge de manœuvre au pays des steppes augmente jour après jour. La **Germanie** est divisée, ce qui est excellent pour nos affaires.

La Scandie est une région dangereuse, peuplée de redoutables pirates et de hordes d'animaux sauvages. Mais les richesses de ses mines et des peaux

de bêtes en font notre terrain de chasse privilégié, tant que les pirates nous laissent faire…

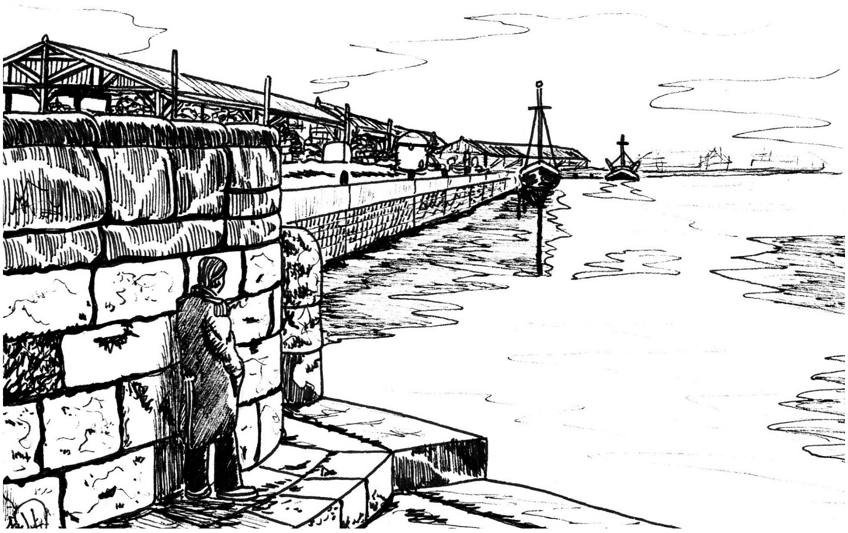
Les grandes religions :
Ne soyons pas dupes, elles aussi ont besoin d'argent ! Aussi longtemps que cette règle d'or tiendra, nous tiendrons. Les plus fanatiques doivent être écartées ou domptées, les plus conciliantes doivent être choyées. Les barbares du nord ont une manière bien a eux d'accueillir les prêches, nous n'avons que peu d'inquiétudes à nous faire de ce côté-ci.

■ Le **Sincère Repentir** est une religion de fanatiques, du moins en apparence. Mais l'or corrompt tout et tout le monde, même les Eveks. Les préceptes du Sincère Repentir sont de se dégager de tout bien matériel et d'expier pour le rachat de son âme ? Tant mieux, nous pouvons trouver un moyen de racheter le matériel, et pourquoi pas le spirituel tant que nous y sommes ?

■ Le **Culte du Vrai Dieu** est l'opposant direct du Sincère Repentir. Mais nous devons rester neutre dans les affaires de religions et n'agir que pour notre propre intérêt ; Nous faisons donc aussi affaire avec le Vrai Dieu, quand l'occasion se présente, et que le Sincère Repentir regarde ailleurs. Les principales villes de notre aire d'influence penchent vers le Vrai Dieu, nous devons donc composer avec cette religion, car les affaires se concluent en ville.

Les guildes artisanales :

Leur savoir-faire nous est indispensable. Sans elles, nous ne serions rien. Ne faisons rien qui permettrait aux maîtres artisans de s'en rappeler. Sachons nous montrer conciliant avec la guilde des constructions navales et celle des tanneurs, car les navires et les peaux sont la base de notre richesse.



Guilde	Pays	Ville	Banque	Autre guilde	Emploi
Orient	Ukranie	Kiev	100%	Baltik: 45%	80%
		Kharkov	75%	Baltik: 25%	75%
		Autres	5%	0%	15%
	Turkia	Istanbul	100%	Espanyia: 100%, 55% pour les autres guildes	100%
		Ankara	100%	0%	65%
		Antioche	100%	0%	75%
		Izmir	100%	0%	75%
		Autres	0%	0%	25%
	Perse	Hamadan	100%	Guilde d'Arabie :45%	100%
		Grandes cités	45%	Guilde d'Arabie :65%	65%
		Autres	0%	0%	25%
	Syria	Tarabulus	100%	Espanyia: 45%	80%
		Autres	0%	0%	0%

La Science :

La science doit être protégée, car elle est source de profits. Mais le mécénat a ses limites, surtout auprès des peuplades barbares du nord.

L'Asiacommunista :
Nous n'avons pas de temps à perdre avec ces chimères. Mais si quelque chose sort de la mer de brumes un jour, nous serons en première ligne, alors espérons qu' « ils » sortiront des brumes pour faire affaire.

Guilde de l'Est :
La guilde de l'Est s'étend comme son nom l'indique sur une grande partie de l'Europe de l'Est. On peut la considérer comme la moins puissante des guildes européennes.

Son aire d'influence est secouée par les guerres et les menaces mutantes. Elle doit bien souvent composer avec des dirigeants belliqueux, une population ignorante, des vallées reculées et sauvages, refuges de mutants agressifs.

Difficile avec autant de points délicats de composer une puissance économique digne de ce nom.

Les Princes-Marchands de l'Est y arrivent pourtant, tant bien que mal, et sont sinon les plus malins, les plus persévérants d'Europe. Malheureusement, ils sont aussi le reflet de la région, et sont donc également les plus querelleurs d'Europe.

Notes diverses :

Siège de guilde : La Guilde de l'Est ne possède pas à proprement parler de siège général. Il se peut que les différents Prince-Marchands se réunissent exceptionnellement dans une ville pour établir ou renégocier des traités, mais si il existe une ligne directrice entre eux dans la gestion du commerce, chaque pays à ses propres spécificités et revendications ; ce qui suffit à générer des tensions empêchant l'établissement d'un siège central.

Otriche : Le pays a souffert d'une guerre civile qui nuira à la bonne santé du commerce.

Tchékia et Slavie : cf. notes 5 et 6. Le penchant belliqueux de la Tchékia nuit aux bons rapports commerciaux avec ses voisins.

Karpathes : Zorvanemi fait figure d'exception dans un pays dangereux, où les étrangers ne sont pas toujours bien admis.

Bref descriptif des relations entre la Guilde de l'Est et le reste de l'Europe :

Les grandes nations :

Les nations sous notre aire d'influence doivent composer avec nous. L'argent est le nerf de la guerre, et les Royaumes de l'Est aiment se faire la guerre. Nous dirigeons même certains pays….

Dommage que nous aimions tant la guerre.

La **Granbretanne** est une vraie bénédiction pour notre guilde. Ses efforts diplomatiques semblent porter leurs fruits, et sont bénéfiques pour le commerce. Ses marchands et diplomates paient rubis sur l'ongle. Nous sommes d'ailleurs leur plus sérieux partenaire, et nous devons le lui faire savoir. Mais nous sommes aussi chez nous, et elle ne doit pas l'oublier.

La **Moscovie** rêve encore de sa gloire passée. Elle n'est cependant pas en mesure de contrecarrer nos projets…peut être même en fait elle partie ?

Les grandes religions :

Ne soyons pas dupes, elles aussi ont besoin d'argent ! Aussi longtemps que cette règle d'or tiendra, nous tiendrons. Les plus fanatiques doivent être écartées ou domptées, les plus conciliantes doivent être choyées. Soyons là quand part une croisade, soyons discret si elle va là où nous sommes. Gardons-nous de prendre partie de manière trop évidente, les guerres de religions nuisent toujours au commerce, particulièrement chez nous.

Les guildes artisanales :

Leur savoir-faire nous est indispensable. Sans elles, nous ne serions rien. Ne faisons rien qui permettrait aux maîtres artisans de s'en rappeler. Tachons

La Science :

La science est source de profits, mais surtout de dangers. Le peuple la voit toujours d'un mauvais œil, et il est vrai que science et sorcellerie semble être intiment mêlés. Si nous devons composer avec la science, ce doit être de la manière la plus discrète qu'il soit.

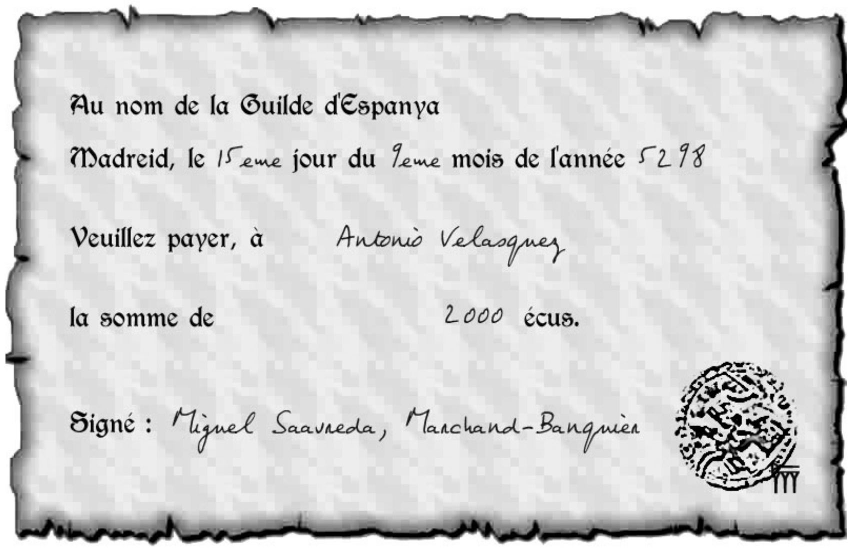
L'Asiacommunista :

Nous n'avons pas de temps à perdre avec ces chimères. Et si cette chimère prend forme un jour, nous trouverons toujours un moyen pour être au premier rang.

Guilde d'Orient :

La Guilde d'Orient s'étend sur des pays où les déserts et l'instabilité politique n'en fait pas la plus riche des guildes. Les souks sur lesquels elle exerce son autorité sont pourtant bien plus riches et développés que les quartiers marchands du continent européen. L'Orient reste encore largement auréolé de mystères mais aussi d'opportunités.

Elle n'a que peu de relations avec ses consœurs, exceptions faites peut être de la Guilde de l'Espanyia, toujours soucieuse de nouer des accords commerciaux avec l'Orient mystérieux, producteur d'épices et de soieries.


Au nom de la Guilde d'Espanya

Madreid, le 15eme jour du 9eme mois de l'année 5298

Veuillez payer, à Antonio Velasquez

la somme de 2000 écus.

Signé : Miguel Saavreda, Marchand-Banquier

Notes diverses :

Siège de la Guilde : La Guilde d'Orient tire sa force de sa décentralisation. En effet, sa richesse vient surtout de ses gigantesques souks, bazars et caravansérails. Parler de Guilde est un peu présomptueux, car il n'est pas évident de déterminer si tout les Princes-Marchands en font partie. En fait, il serait plus exact de parler de Guildes nationales, ayant suffisamment de rapports avec ses voisines pour établir des relations trans-nationales solides.

Dirigeants : Chaque Prince-Marchand est un dirigeant en puissance. Mais il peut clamer son indépendance par rapport aux autres. Citons parmi les plus puissants l'Emir-Roi Huksam de Perse (qui sera assassiné en 5295), Chen Habat, Calife d'Antioche (et ses nombreux conseillers), et bien sur les puissants Princes-Marchands des souks d'Hamadan, d'Ankara et d'Izmir.

Ukranie : La guilde a toutes les difficultés du monde à assurer ses services dans ce royaume au bord du chaos.

Turkia : La Turkia est plus un ensemble de Califats qu'un véritable royaume, depuis l'accession au pouvoir de Kodez.

Perse : La Perse est le théâtre d'un conflit à peine larvé entre la Guilde d'Orient et celle d'Arabie.

Bref descriptif des relations entre la Guilde d'Orient et le reste de l'Europe :

Les grandes nations :
L'Europe est lointaine, et ses nations belliqueuses. Nous n'avons que peu de rapports avec elles. La Turkia est un grand pays, trop grand peut être. La Syria est peuplée de nomades barbares, et la Perse est constamment la proie des Arabiens. Notre commerce doit s'accommoder des ambitions des puissants, mais seul l'argent compte, car de lui vient le pouvoir. La **Granbretanne** est une nation très lointaine, mais ses ambitions semblent être dévorantes. Méfions nous d'elle, qui ne semble pouvoir nous apporter que guerre et mort.

Les grandes religions :
Il existe de multiples religions en Orient ; si elles sont suffisamment riches pour commercer, tant mieux, sinon, elles ne méritent pas notre attention.

Les guildes artisanales :
Leur savoir-faire nous est indispensable. Sans elles, nous ne serions rien. Ne faisons rien qui permettrait aux maîtres artisans de s'en rappeler.

La Science :
Qui sommes nous pour juger des méfaits ou des bienfaits de la Science ? Elle dispense bonheur et malheur en fonction de ses utilisateurs. Nous ne sommes que de simples intermédiaires.

L'Asiacommunista :
Chaque légende à sa part de vérité. Nous sommes trop proches de la mer de brumes pour l'ignorer.

La banque

Cette aide de jeu reste facultative. Mon expérience de meneur m'a déjà amené à faire face à une situation où les joueurs avaient beaucoup d'argent, et ne savaient pas où ni comment le stocker. La solution de convertir son or en gemmes n'est pas la plus évidente, et il m'est venu à l'esprit de « réinventer » la banque. Il est bien sur évident que ces banques ne se trouvent pas dans chaque ville, et qu'elles seront de plus en rare au fur et à mesure de l'avancée des troupes granbretonnes.



Rappel :
Les guildes marchandes se fournissent en

marchandises auprès des guildes artisanales, des autres guildes marchandes ou par leurs propres moyens. L'énorme quantité de marchandises nécessaires pour fournir l'ensemble de leurs provinces réclame des fonds gigantesques. Au fil des années, les guildes ont su accumuler des richesses extraordinaires leurs permettant de jouer le rôle de banquier auprès de riches dignitaires ou d'Etats.

Il est possible d'obtenir différents services auprès des banques. Le dépôt d'argent, la demande d'un prêt et enfin le dépôt en sécurité d'effets personnels constituent les principaux services que proposent les banques.

Le dépôt/retrait d'argent :

Principe d'un dépôt :

Le principe est simple, le client se présente dans une banque de la guilde marchande avec la somme qu'il désire déposer. Une fois ladite somme vérifiée, le banquier demande le nombre de lettres de créances que le client souhaite avec la somme pour chacune d'elles. Ensuite, le banquier déduit de la somme totale les frais de la banque, puis rédige les lettres de créances qu'il remet au client. Rien n'oblige un client à convertir l'intégralité de son argent en lettre(s) de créances, bien que cela soit le cas le plus souvent.

Caractéristiques d'un dépôt :

Somme minimum d'un dépôt : 1000SA

Frais de dépôt : 5% de la somme totale versée.

Supplément par lettre de créance au-delà de la première : 100SA

Principe d'un retrait :

Le principe est à peu prés le même que pour le dépôt. Le client se présente dans une banque avec une ou plusieurs lettres de créances. Le banquier vérifie l'authenticité de la lettre, puis demande la somme que le client souhaite retirer. Si la somme correspond à l'intégralité de la somme inscrite sur la lettre de créance, le banquier remet cette somme au client sans autre formalité et récupère la lettre. Si la somme est inférieure, le banquier donne la somme au client et rédige une autre lettre de créances correspondant au reste de la somme, en facturant au client 100SA pour cette lettre.

Lettres de créances :

Présentation des lettres de créance :

Les lettres de créances sont uniques, ce sont des papiers fabriqués dans une fibre spéciale que seul un petit nombre de personnes de la guilde savent fabriquer. Cette fibre provient d'une plante mutante très rare que les guildes cultivent dans le plus grand secret dans leurs laboratoires. L'encre utilisée pour rédiger les lettres de créances est une encre spéciale que les guildes commandent auprès de la guilde des encreurs et seule cette guilde en connaît tous les secrets. Enfin, les lettres de créances des banques sont traitées pour êtres résistantes à l'eau, au feu et quasiment indéchirables. Il est donc évident que falsifier un tel document constitue un exploit que personne ne semble encore avoir réussi à faire.

Les lettres de créances ne sont pas nominatives, elles peuvent être échangées dans n'importe quelle banque de la guilde marchande en question.

Nouveaux secrets technologiques :

Parchemin Mutant (4)

Discipline : Alchimique

Pré-requis : Aucun

S'obtient après maturation d'une plante mutante spéciale dans une succession de bains chimiques.

-Encre résistante (2)

Discipline : Alchimique

Pré-requis : Aucun

.Ce savoir technologique est en fait hérité de l'Age d'or, il a été retrouvé dans les restes de la bibliothèque de Berlin, il y a plus de 1000ans, et jalousement gardé depuis.

Recyclage (4)

Discipline : Alchimique

Pré-requis : Acide

Consiste a réhabiliter des produits, en séparant les différentes matières premières les composants.

Emprunts :

Principe d'un demande de prêt :

La personne qui souhaite demander un prêt auprès d'une banque doit prendre rendez-vous avec le Prince marchand de la province où il se trouve. Ce rendez-vous n'est accordé que si le demandeur est quelqu'un de riche, tout du moins influent et sérieux. Une demande de prêt ne peut pas être accordée à n'importe quel quidam. En effet, les guildes marchandes sont souvent très réticentes à prêter de l'argent, c'est pourquoi elles doivent être sûr d'en tirer le maximum de bénéfices. Seul les Etats ou les personnes extrêmement riches et influentes peuvent prétendre à l'obtention d'un prêt. C'est au Prince marchand de la province que revient la décision finale. Si le prêt est accordé, le bénéficiaire doit automatiquement hypothéquer une partie de ses possessions pour une valeur au moins égal au prêt lui même, d'autre part les intérêts du prêt s'élèvent souvent de 20 à 30%. Bien sûr, ces conditions ont tendance à s'adapter selon le profil du client.

Déposer des biens dans une banque :

Principe d'un dépôt d'effets personnels :

Les banques offrent la possibilité de déposer des effets personnels

d’un client afin de les garder en sécurité. Les biens déposés ne doivent pas nécessiter d’entretien, cela reviendrait trop cher à la guilde, il n’est donc pas possible de déposer un cheval, un faucon, un chat, sa femme ou autre…
Par contre, les échanges sont possibles. Il est envisageable de déposer un cheval auprès d’une guilde et d’en récupérer un autre à plusieurs kilomètres de là, dans une autre succursale de la guilde. Toutefois, cela reste peu fréquent, s’appliquant avant tout aux partenaires des guildes, et uniquement si l’animal est courant (cheval, âne,…de qualité moyenne). Les éventuels surcoûts, les protestations des relais de postes et autres caravansérails, sans parler de la pénurie grandissante de monture avec la guerre freinent ce genre de dépôt.
Le banquier a la responsabilité d’évaluer la valeur du bien déposé, car celle-ci déterminera la somme à régler à la guilde. Le prix d’un tel dépôt correspond à 5% de la valeur de l’objet déposé, le volume de l’objet peut augmenter ce tarif. La durée du dépôt est limitée dans le temps à 1 an, il est possible de déposer un bien pour un temps plus long, mais cela augmente le tarif du dépôt de 2% par année supplémentaire. Passé ce délai, la guilde devient propriétaire du bien et peut ainsi le revendre. Dans le cas improbable de la perte du bien déposé, la guilde s’engage à rembourser le double de la somme du bien ou de le remplacer si cela est possible. Tous les biens déposés dans une banque sont stockés dans la banque même, dans un entrepôt prévu à cet effet. Les vols sont rares, et les guildes paient des limiers réputés en cas de vol. Inutile de préciser que les guildes vont considérablement s’enrichir avec la guerre.
Ex : le dépôt d’un tableau évalué à 15000SA coûtera à son propriétaire la somme de 750SA pour un an, 1050SA pour 2 ans, 1350SA pour 3 ans…

Autres organisations marchandes

Afin d’être le plus exhaustif possible, il convient de traiter les autres organisations marchandes d’Europe et d’Orient. Il existe en effet des contrées et des nations où les guildes ne sont pas/plus présentes, et où pourtant le commerce existe.

Ordres granbretons :
Deux principaux ordres organisent le commerce avec le continent européen (Chameau et Anguille, dans une moindre mesure quelques masques de Renard). Avant les conquêtes, ces relations sont le plus souvent cordiales, et les grandes guildes traitent avec la Granbretanne. Ce qui n’empêche pas l’Empire Ténébreux de mener des raids ou des actes de piraterie quand l’envie ou l’intérêt « stratégique » se fait sentir.

Mais pendant l’invasion et durant l’occupation, la notion même de commerce devient totalement caduque chez l’occupant. Les masques de bêtes s’occupent alors de piller consciencieusement les pays occupés pour la gloire de leur Roi-Empereur. Pour la Granbretanne, plus rien n’est alors à acheter ni à vendre, mais à prendre et arracher.

Guilde d’Arabie :

L’Arabie est un pays mystérieux, largement replié sur lui-même. Ses commerçants vivent encore dans le souvenir du glorieux passé du pays, quand l’Arabie gouvernait une bonne partie de l’Orient.
Cette guilde se comporte le plus souvent de manière agressive vis à vis de ses voisins et perturbe considérablement les échanges commerciaux dns une bonne partie de la région.

Peu d’européens connaissent l’existence de cette guilde, seule la guilde d’Orient à vraiment des « contacts » avec elle.

Guilde d’Aegypte :

Il n’existe pas de guilde marchande en Aegypte. Les commerces sont rigoureusement interdits, les villes doivent subvenir à leurs besoins par elles-mêmes. Pénétrer en Aegypte, terre mystérieuse, relève du suicide. Les étrangers y sont particulièrement mal vus, quand ils ne sont tout simplement pas exécutés.

Corsaires et cités du nord de l’Afrika :
Casanca, Oran, Ager et Tunis, les principales cités corsaires d’Afrika, sont également de véritables plaques tournantes en matière de commerce. Y accéder, que ce soit par voie de terre ou par la mer n’est pas une chose évidente, et il faut souvent renégocier les droits de commerces que les chefs pirates accordent.

Panteria, au large de la Sicile, est aussi une plaque tournante du commerce illégal en Mer du Milieu. Mais si traiter avec des pirates est une chose, traiter avec des mutants en est une autre.

Le Hollandien Amoureux, par Vincent Zimmermann

Piet Hansa

Ce PNJ peut idéalement être utilisé avant la conquête granbretonne. Il illustre tout le ressort dramatique que peut avoir un personnage à priori sans grand relief mais placé dans un contexte qui le dépasse.

Grand voyageur, Piet Hansa peut être rencontré dans toute cité de petite ou moyenne importance…

Note préliminaire

Durant les premières phases de planification de l'invasion du continent (5270-5290), de nombreux espions du Ténébreux Empire ont sillonnés les routes de toute l'Europe afin de ramener d'importants renseignements aux généraux de Huon. Si la plupart de ces agents, issus de l'ordre du Renard, ont revêtu l'habit de conseillers de plus ou moins puissants seigneurs, d'autres ordres ont également participé efficacement à cette phase délicate. L'ordre du Vison ne fut pas en reste, comme la suite va le démontrer.

Piet Hansa est amoureux. Depuis que la troupe théâtrale du Commodore Barateo est passée dans sa Breuge natale, il n'a de cesse de suivre et poursuivre son actrice vedette, la belle Valinka. Malheureusement pour lui, Valinka n'est pas un cœur à prendre. Pire, c'est une espionne granbretonne au service de Huon !

Pour son malheur, Piet s'est lancé dans la folle entreprise de séduire la belle et de l'épouser.

A vous MJ de juger si Piet s'est déjà fait éconduire (voir rossé…) par Valinka et ses compagnons de nombreuses fois lors de ces derniers mois (auquel cas la troupe sera particulièrement sur ses gardes et n'hésitera pas à en finir avec le malheureux Hollandien amoureux à la prochaine rencontre), ou alors s'il n'a pas encore réussi à rejoindre la belle, dont il se sait pourtant tout proche…



Description

Piet Hansa, jeune fils d'un négociant en vins et liqueurs de Breuge (voir l'Atlas Germanique, p. 94) est grand et sec. Il porte en permanence une tignasse de cheveux blonds tirant sur le roux. Le jeune homme a des yeux verts rieurs et un visage plutôt avenant doté de quelques taches de rousseurs qui accentuent son charme.

Piet est ce que l'on appelle « un

jeune homme de bonne famille » et ne se comporte donc pas en rustaud.
Bien que sa famille ignore tout de son périple amoureux, Piet a réussi à convaincre sa mère de lui fournir quelque argent. Il dispose donc de lettres de change (à faire valoir dans un établissement de n'importe quelle guilde marchande) d'une valeur de 3'000 souverains. Sur lui, Piet conserve en permanence une bourse contenant environ 50 souverains.

La troupe de Barateo
La petite troupe de théâtre menée par Sigismon Barateo parcourt le continent en long et en large depuis bientôt six ans. Il s'agit en fait d'une couverture car tous les membres de la troupe sont Granbretons ou affiliés au Ténébreux Empire. Petite présentation :
« Il Commodore » Sigismon Barateo, rondouillard et le visage orné d'impressionnantes bacchantes, toujours vêtu d'habits multicolores, le « directeur » de la troupe a passé la soixantaine. Il est membre de l'ordre du Chameau.
Janos, grand et sec, il tente de contenir un embonpoint naissant. C'est le bellâtre de la troupe, bien qu'il tire bientôt sur ses 50 ans. Il joue de préférence des rôles de héros ou de joli cœur. Janos n'est pas granbreton de souche (il est Roumanien) mais a juré allégeance à Huon par cupidité voilà bientôt trente ans.

Erik et Erika sont deux jumeaux de l'ordre du Mutant, issus d'une expérience génétique menée dans les laboratoires de Kalan de Vitall. Hermaphrodites et androgynes, ils se maquillent habilement se faisant ainsi passer l'un pour l'autre.
Steppen, l'homme fort de la troupe. Grand et solidement charpenté, il exhibe avec joie ses pectoraux… et un sourire benêt ! Plus malin qu'il n'en à l'air, c'est un membre de l'ordre du Loup qui a rejoint la troupe depuis peu afin de vérifier certaines informations transmises par Barateo.
Valinka, la belle. Comme de juste, c'est de cette beauté du Vison que Piet s'est follement épris. Svelte et dotée d'une souplesse de chat, Valinka est une beauté glaciale. Son superbe visage est encadré de longs cheveux cendrés et ses yeux d'un bleu clair presque turquoise, « sont une invitation au Voyage » comme dit Piet…

Implications des PJ
De l'amorce de campagne épique jusqu'à la petite rencontre divertissante entre deux aventures, Piet est une source (presque) inépuisable d'aventures.
Voici quelques idées que vous êtes encouragé à mélanger selon vos désirs :

■ **Approche classique**. Piet est rossé par des vauriens dans une ruelle sombre. Les PJ volent à son secours et il les engage pour enlever sa belle ! Malheureusement, les vauriens ont eux-mêmes été engagés par la troupe de Barateo pour se débarrasser de ce « fan » de plus en plus encombrant…
■ **Campagne de longue haleine**. Le père de Piet Hansa, Kjerl, engage les PJ pour ramener son fils au bercail. Ceux-ci devront mener une rapide enquête auprès des domestiques de la maison Hansa pour apprendre la passion amoureuse du jeune homme. Une soubrette du nom d'Anja, elle-même éprise de Piet, pourrait leur révéler la première étape du jeune homme (pourquoi pas Karlay ?) à condition que les aventuriers la prennent avec eux ! S'en suivra alors une longue « chasse au Piet » à travers tout le continent, de villages en villages et de foires en foires à la poursuite de Piet lui-même sur les traces de Valinka…
■ **Film d'espionnage**. La troupe de Barateo vient de mettre la main sur un document particulièrement important qui doit être acheminé discrètement et rapidement en Granbretanne. Les personnages sont engagés par l'organisation ou la personne victime de la troupe (seigneur local, services secrets d'une grande cité, puissant savant-sorcier, etc.) afin de retrouver le mystérieux document. C'est alors que Piet va intervenir contre les PJ, persuadés qu'ils sont des tueurs chargés de liquider sa belle !
■ **Approche romantique**. Valinka et Piet ont vécu une vraie histoire d'amour. Piet connaît la véritable identité de la belle granbretonne et tente par tous les moyens de la faire revenir vers lui et de quitter le service de Huon. Valinka de son côté est prise en tenaille entre son allégeance au Roi-Empereur et les sentiments de son cœur. La situation devient critique car les autres membres de la troupe, et notamment le colosse Steppen, commencent à soupçonner quelque chose… Pour ne rien améliorer, Steppen est lui-même tombé sous le charme vénéneux de Valinka.

Piet Hansa : caractéristiques
FOR 12, **CON** 10, **TAI**13, **INT** 12, **POU** 16, **DEX** 12, **APP** 15
PdV: 12
Armure: aucune ou cuir souple (1d6-1)
Modificateurs aux dégâts: +1d4
Armes: *Rapière* 57%, 1D6+1+MD, PdS 15 *; Lutte* 45%, spécial.

Compétences:
Art [Théâtre] 66%, Baratin 74%, Chercher 44%, Eloquence 34%, Esquive 49%, Europe du Tragique Millénaire 11%, Evaluer 50%, Grimper 60%, Lancer 40%, Langue Commune 90%, Maîtrise Technologique 14%, Marchander 68%, Natation 35%, Orientation 35%, Sauter 50%, Scribe 85%, Sentir/Goûter 61%.

Passions directrices : Amour (Valinka) 18, Honneur (Famille) 12

Le dernier Billet du Comte Airain

Vive la mangouste !

Cette fois c'est sûr, les anglais de chez Mongoose Publishing ont de la suite dans les idées. Après avoir revitalisé le bon vieux système « Basic RolePlaying » à la sauce RuneQuest, ils produisent d'honnêtes suppléments pour Elric et Hawkmoon, en attendant peut-être Corum. Vu le peu de retombées commerciales que de tels suppléments impliquent, on ne peut que les encourager et les féliciter.

D'ailleurs, pour les anglophones parmi vous, un scénario en deux parties se trouve gratuitement à disposition sur le site www.mongoosepublishing.com dans la rubrique Signs&Portents Roleplayer (issues 52 et 53). Que demandent les légions ?

Enfin je ne saurais terminer ce billet d'humeur sans pousser un coup de gueule contre la décision de Black Industries de stopper la publication de nouveaux suppléments Warhammer et Dark Heresy (le JdR de Warhammer 40K), et ce malgré un succès commercial certain (au niveau rôlistique s'entend…). Un comble ! Y a-t-il encore du Games Workshop derrière tout cela ?

Heureusement, les fans sont là pour faire vivre les jeux envers et contre tout !

Longue Vie à tous les JdR !

Longue Vie à Hawkmoon !